Markt&Technik öS 80,- / sfr 9,80 DM 9,80

POWER PLAY

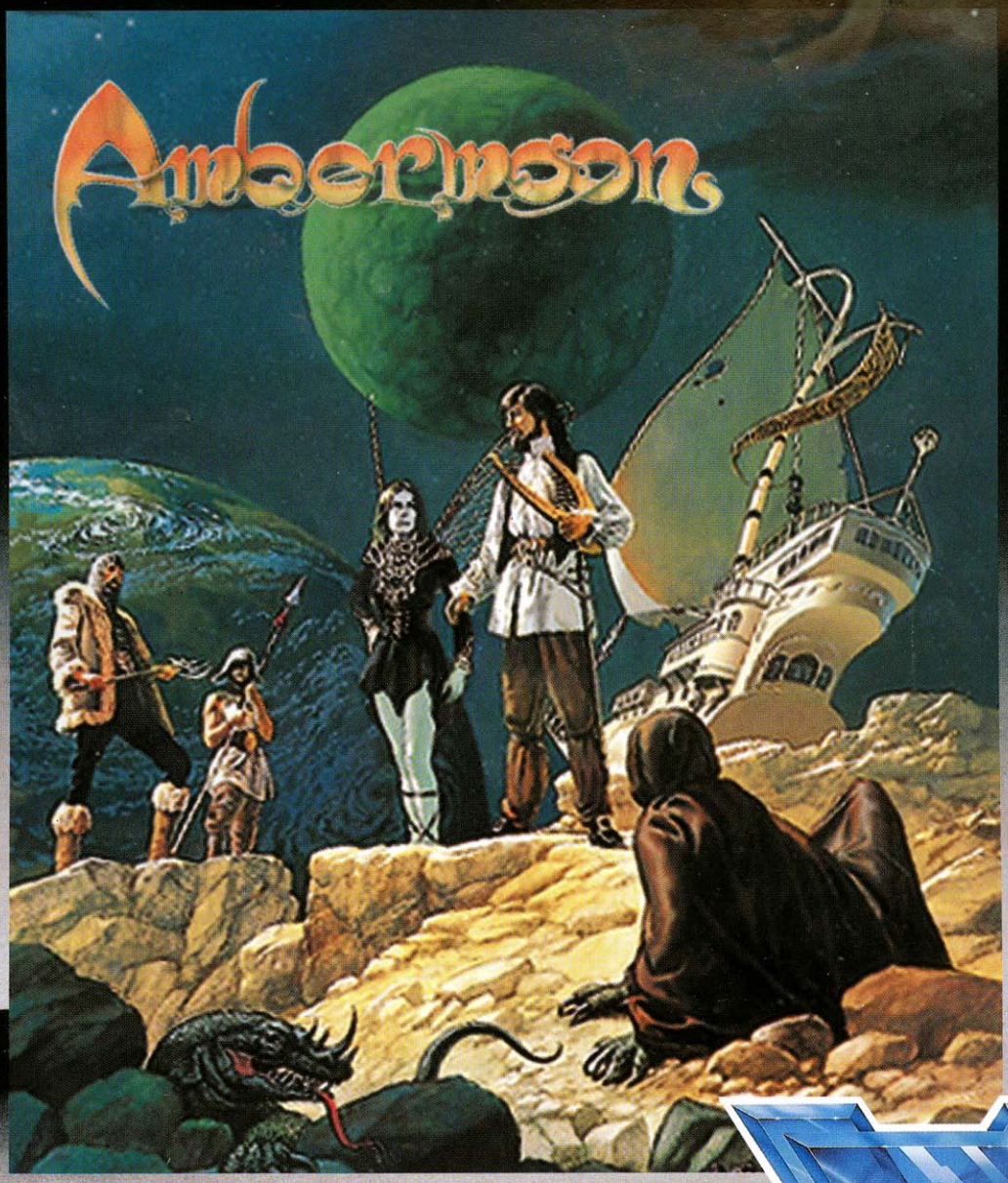
SONDERHEFT 6

Die 100 BESTEN SPIELE 1993

COMPUTERSPIELE: *Die besten Programme für Amiga und MS-DOS* ■ **VIDEOSPIELE:** *Jede Menge Top-Module für Super Nintendo und Sega Mega Drive* ■ **KAUFBERATUNG:** *Ausführliche Super-Spiele-tests* ■ **AUF EINEN BLICK:** *Alle Tests und Tips zum Nachschlagen*

"Das beste deutsche Rollenspiel für den Amiga"

Amiga Games November Anno 1993



THALION

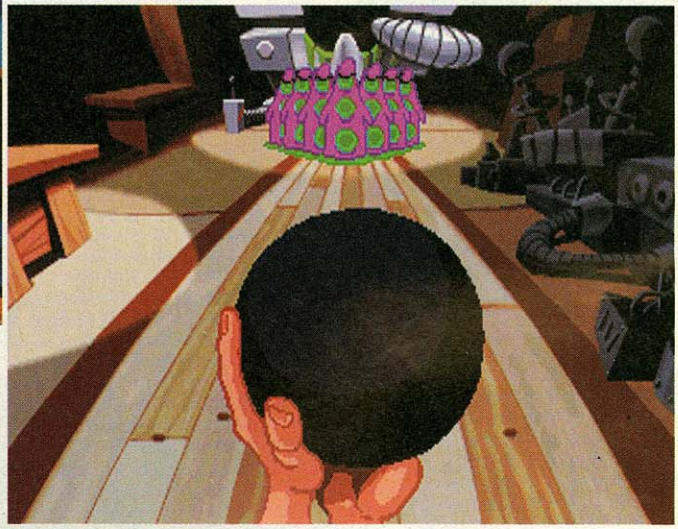
Laß die Sonne rein!

Was tut eine fünfköpfige Redaktion, die in zwölf Monaten über vierhundert Spiele konsumiert hat, am Ende des Jahres? Heiraten? Den Weihnachtsmann an einen Joystick fesseln oder gar Computerspielen? Nein! Das süchtige Grüppchen zieht sich für drei Wochen auf eine himmlische Alm im tiefsten Oberbayern zurück – im Gepäck die hundert besten Spiele des Jahres 1993. Neben lila Kühen und blaublühendem Enzian werden schnukelige Laptops ausgefahren, kühle Margaritas serviert und die Softwareperlen des vergehenden Jahres erneut begutachtet.

Warum das alles? Stellt Euch vor, Ihr geht in einen Laden und wollt Euch irgendein fetziges Computer- oder Videospiel zulegen. Nun, das ist nichts Besonderes, aber wenn Ihr dank des ungeheuren Angebots den Überblick verliert, könnt Ihr Eure Brieftasche arg strapazieren. Wirklich schlechte Spiele können auch 100 Mark kosten und machen ähnlich viel Spaß, wie eine leere Cola-Dose . Um Euch vor derartigen kalten Duschen zu beschützen, gibt's die *POWER PLAY*. Da Ihr jedoch selten die 12 Hefte des letzten Jahres mit in einen Laden nehmen werdet, gibt's *POWER PLAY: Die 100 besten Spiele 1993*. Unser Heft ist leicht, bestens transportabel, recycelbar und enthält die komprimierten Infos zu den hundert besten Spielen 1993 – die *POWER-PLAY*-Redaktion wünscht Euch herzerfrischenden Lesespaß.

91 Kann den Spielen Sünde sein? Mit Syndicate gehen wir auf Konzernjagd

95 Die Treppe zum Erfolg: Trilobytes erstes Multimedia-Spiel *The 7th Guest*



31 Alle Neune: Wir räumen die Tentakel ab

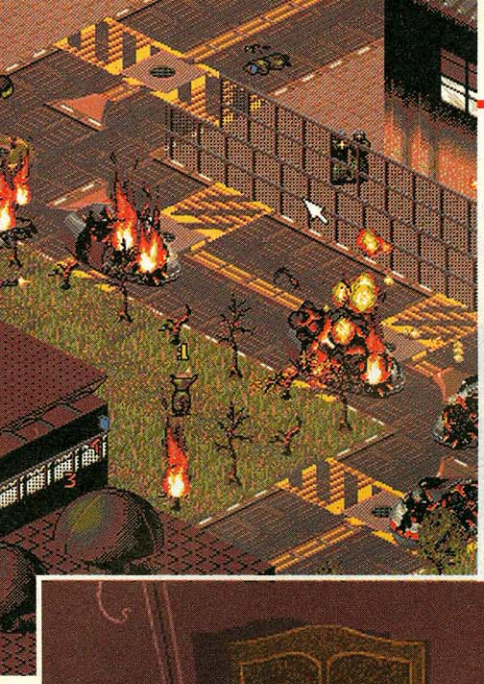
Allgemeines

Editorial	3
So bewerten wir	6
Alle Tests auf einen Blick	114
Alle Tips auf einen Blick	118
Impressum	121

Tests

Aces Over Europe	7
Aladdin	8
Alien 3	9
Alone in the Dark	11
Ambermoon	12
Ambush at Sorinor	15
Assassin	16
Battletoads	18
Bills Tomato Game	20
Bombliss	21
Burning Steel	22
Buzz Aldrin	24
Carriers at War	26
Clouds of Xeen	27
Cool Spot	28
Curse of Enchantia	29
Dark Sun	30
Day of the Tentakle	31
Die Siedler	32
Dune 2	33
Ecco Quest 2	34
Eishockey Manager	35
Empire Deluxe	36
Eric the Unready	37
F-15 Strike Eagle 3	38
Flashback	39
Flight Simulator 5	40
Freddy Pharkas	41
Front Page Football	42
Frontier Elite 2	43
Goal	44
Gobliins 2	45
High Command	46
Jütland	47
Kings Quest 6	48
Lands of Lore	49
Landstalker	50
Lemmings 2	51
Lionheart	52
Lost Vikings	53

52 Gut gebrüllt Löwe: *Lionheart* zeigt *Turrican* die Zähne



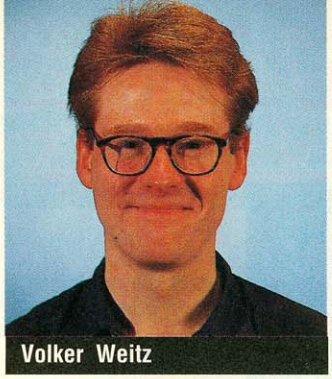
43 Galaktisch, praktisch, gut: *Frontier Elite 2*

11 Tanz der Teufel: Nicht mehr ganz *Alone in the Dark*

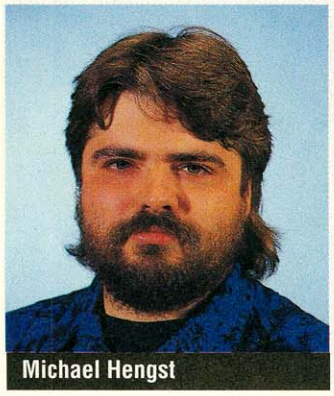
96 Laut, brutal und irre lustig: Bei der *Chaos Engine* bleibt kein Auge trocken

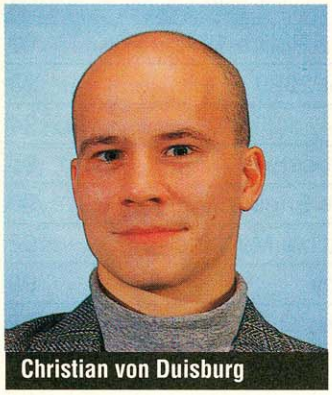
105 Yeti lebt...im Monsterrollenspiel *Underworld 2*

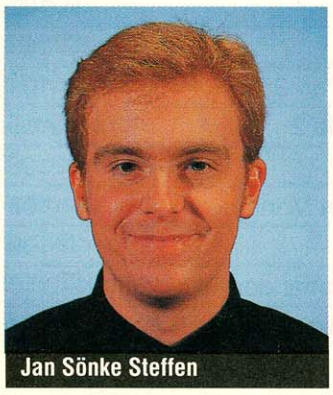
Lothar Mattäus	54
Magical Quest	55
Mech Warrior	56
Mortal Combat	57
Mystical Quest	58
NHL Hockey	59
One Step Beyond	60
Pirates Gold	61
Privateer	62
Pro Tennis	63
Protostar	64
Quest for Glory	65
Ragnarök	66
Railroad Tycoon	67
Rocket Knight	68
Royal Rumble	69
Shadowworld	70
Shadow Comet	71
Shining Force	73
Simon the Sorcerer	74
Soccer Kid	75
Sonic 2	76
Space Quest 5	77
Space Ward Ho!	78
Star Legions	79
Star Lord	80
Star Wing	81
Strike Commander	82
Stronghold	83
Stunt Island	84
Suptrade	85
Super Bomberman	86
Super Mario World	87
Super Star Wars	88
Super Tiny Toons	89
Super Frog	90
Syndicate	91
Task Force Police 1942	92
Terminator 2029	93
TFX	94
The 7th Guest	95
The Chaos Engine	96
The Incredible Machine	97
The Legacy	98
Tiny Toons	99
Tornado	100
Traps'n Treasures	101
Troddlers	102
Turrican	103
Ultima 7 Part 2	104
Underworld 2	105
Uridium 2	106
Wall Street Manager	108
Warlord 2	109
Wing Commander Accademy	110
World of Illusion	111
X-Wing	112


Volker Weitz

Knut Gollert


Michael Hengst


Christian von Duisburg


Jan Sönke Steffen

So geht's

Im neuen Sonderheft findet Ihr die 100 besten Spiele des Jahres 1993. Wir haben die Spiele für Euch nach einem festen Bewertungsschema ausgesucht.

Wie jedes Jahr, haben wir der ausgewählten Computer- und Videospiel-Hundertschaft ein einheitliches Wertungssystem spendiert. Jeder Test enthält in der unteren rechten Ecke einen Wertungskasten mit den wichtigsten Informationen. Der *POWER PLAY Steckbrief* enthält folgende Angaben:

Hersteller: Name der Softwarefirma, die das Spiel entwickelt hat.

Distributor: Name der Firma, die das Spiel in Deutschland vertreibt. Gibt es in Deutschland keinen offiziellen Vertrieb, sind die Spiele meist über die Importhändler zu beziehen.

Zirka-Preis: Die Menge Geld, die Ihr in etwas investieren dürft.

Genre: Zu welcher Spielegattung gehört dieses Programm (zum Beispiel Actionspiel, Rollenspiel, Adventure, etc.).

Unter diesen Angaben findet Ihr eine Liste mit allen getesteten Versionen des jeweiligen Spiels und die dazugehörige Prozentzahl, mit der wir die Qualität des Produktes bewerten. Die Wertungen bewegen sich zwischen 0 und 100 Prozent, wobei die Wertung 50 den glatten Durchschnitt für das jweilige Genre kennzeichnet.

Bei allen Wertungen werden die Hardwarefähigkeiten des jeweiligen Systems berücksichtigt. Der Zahn der Zeit spielt ebenfalls eine Rolle, da im Laufe der Jahre die einzelnen Systeme immer besser werden. Dies ist besonders wichtig, wenn Ihr die Wertungen mit selbigen älterer Spiele vergleicht. Alle Tests werden von unserem festen Redaktionsteam geschrieben, das aus Michael Hengst, Volker Weitz, Christian von Duisburg, Jan Sönke Steffen und Knut Gollert besteht. Auf jeder Seite findet Ihr ein Bild des Redakteurs, der das besprochene Spiel getestet hat, im sogenannten Meinungskasten. Unter dem Bild gibt der Redakteur seine subjektive Meinung ab. Die persönliche Meinung und die eigentliche Spielbeschreibung sind also säuberlich voneinander getrennt.

Für das *POWER-PLAY-Sonderheft „Die 100 besten Spiele 1993"* wurden, wie der Name schon andeutet, nur die einhundert besten Programme des vergangenen Jahres ausgewählt. Aus diesem Grund fällt das Urteil für diese Spiele natürlich ganz gut aus. Trotzdem kann es Unterschiede zwischen den Versionen und eventuelle Mankos geben, die aber im Meinungskasten erwähnt werden.

Wenn Ihr Fragen oder Hinweise habt, oder uns einfach Eure Meinung zum Sonderheft mitteilen wollt, schreibt wie immer an:

Verlag Markt & Technik AG
Redaktion *POWER PLAY*
Postfach 1304
Hans-Pinsel-Str. 2
85531 Haar bei München

Adressen

Wer nähere Informationen zu den in diesem Heft getesteten Spielen benötigt, wende sich bitte direkt an die jeweiligen Distributoren. Hier sind einige Adressen:

Bomico/Laguna
Am Südpark 12
65451 Kelsterbach

Sega
Hans-Henny-Jahn-Weg 49
22085 Hamburg

Konami
Berner Str. 109
60437 Frankfurt

Acclaim
Möhlstr. 10
81675 München

Nintendo of Europe
Babenhäuserstr. 50
63762 Großostheim

Rushware
Bruchweg 128-132
41564 Kaarst

Virgin
Borselstr. 16b
22765 Hamburg

Electronic Arts
Verlerstr. 1
33332 Gütersloh

Microprose
Hauptstr. 70
33397 Rietberg

Zu den führenden Importeuren japanischer und amerikanischer Videospielmodule und MS-DOS-Software, die in Deutschland nicht offiziell erscheint, gehören folgende Anbieter:

Galaxy
Plinganserstr. 26
81369 München

Traumfabrik
Mittenwalder Str. 47
10961 Berlin

Aces over Europe

Dynamix erobert das Festland: Mit *Aces over Europe* bekommt *Aces over the Pacific* einen würdigen Nachfolger.

Bodenziel: Auch der legendäre "Flachpanzer - Stallion" kann uns jetzt nicht mehr aufhalten

Dynamix bescherte uns schon mit *Red Baron* und *Aces over the Pacific* zwei historisch angehauchte Flugsimulationen der Extraklasse. *Aces over Europe* entführt den Spieler in das Europa der vierziger Jahre. Von April 1944 bis Anfang 1945 steigt Ihr in die Maschinen der USAAF, RAF oder Luftwaffe und greift aktiv in den Kampf um die Westfront ein.

Spielerisch gleicht *Aces over Europe* dem Vorgänger unübersehbar, wobei neben dem neuen Szenario auch die authentischen Flieger, viele neue Missionsarten und jede Menge Feinheiten eingefügt wurden. So darf jetzt auch in einer höheren Auflösung (320 x 400 Pixel) geflogen werden, und das Flugverhalten der Maschinen ist um einiges realistischer.

Wie in *Aces of the Pacific* stehen Euch zu Beginn Trainingsflüge, Einzelmissionen und eine komplette Campaign zur Verfügung. Dabei habt Ihr Euch wie gehabt auf eine der beiden kriegführenden Seiten zu stellen. Das passende Flugzeug darf ebenfalls ausgesucht werden. Ob eine P-38 "Lightning" oder lieber ein ME-109 – jedes Fliegerherz findet, was es sucht.

Auweia, eine Mustang und keine Spitfire

Wählt Ihr eine Campaign an, darf sich für den Zeitabschnitt und für eine Fliegerstaffel entschieden werden. Fanatische "Dogfighter" treten in eine Jagdstaffel ein, während genüßliche Bombenfreunde an die Tür einer Bomberstaffel klopfen. Nach jeder bestandenen Mission hagelt es entweder Medaillen oder im schlimmsten Falle Arrest. Wer nicht nur im Knast sitzen will, darf den Schwierigkeitsgrad ganz nach belieben verändern. An Missionen stehen Euch die bekannten aus *Aces over the Pacific*-Angriffe auf LkW-Konvois oder gar Marschflugkörper auf dem Einsatzplan.

Einmal in der Luft, beäugt Ihr die Umgebung in gewohnter Vektorgrafik. Die Anzeigen im je nach Flugzeugtyp variierenden Cockpit beschränken sich dabei auf die wichtigsten Daten. Gesteuert wird Euer Flieger mit allem, was zur Hand ist. Ob Tastatur oder Thrustmaster – *Aces over Europe* unterstützt so ziemlich alles, was es derzeit zu kaufen gibt. *kn*

Meine Meinung

Da hat uns die kleine Softwarefirma aus Oregon mal wieder ein kleines Meisterwerk beschert. Schon *Aces over the Pacific* war eine locker-leichte Flugsimulation ohne spielerische Lücken – der Nachfolger spielt sich trotzdem etwas eleganter. Obwohl *Aces*-Veteranen sofort in ihrem Element sind, macht *Aces over Europe* trotzdem einen ganz neuen Eindruck: Die zahlreichen Maschinen fliegen sich noch besser, die Missionen sind noch abwechslungsreicher, und der neue Tal-Res-Modus sorgt für grafische Ergüsse. Der schöne Campaign-Modus und die konsequente Geschichtseinbettung sorgen zudem für wochenlange Motivation. Ein PS-starker Motor im Tower sei jedoch empfohlen. Um zum Beispiel den neuen Tal-Res-Modus ausgiebig zu genießen, muß schon ein 486/33-MHz-Rechner an den Joystick gestöpselt werden. Der einzige große Fehler, den die *Aces*-Macher in den Augen so manches Deutschen gemacht haben, ist die Wahl des Szenarios, das nicht wenige Landsleute am liebsten gänzlich zu vergessen wünschen. Der moralische Schluckauf kommt, dank der fehlenden Kriegsverherrlichung und Lobhudelei, Gott sei Dank nie auf.

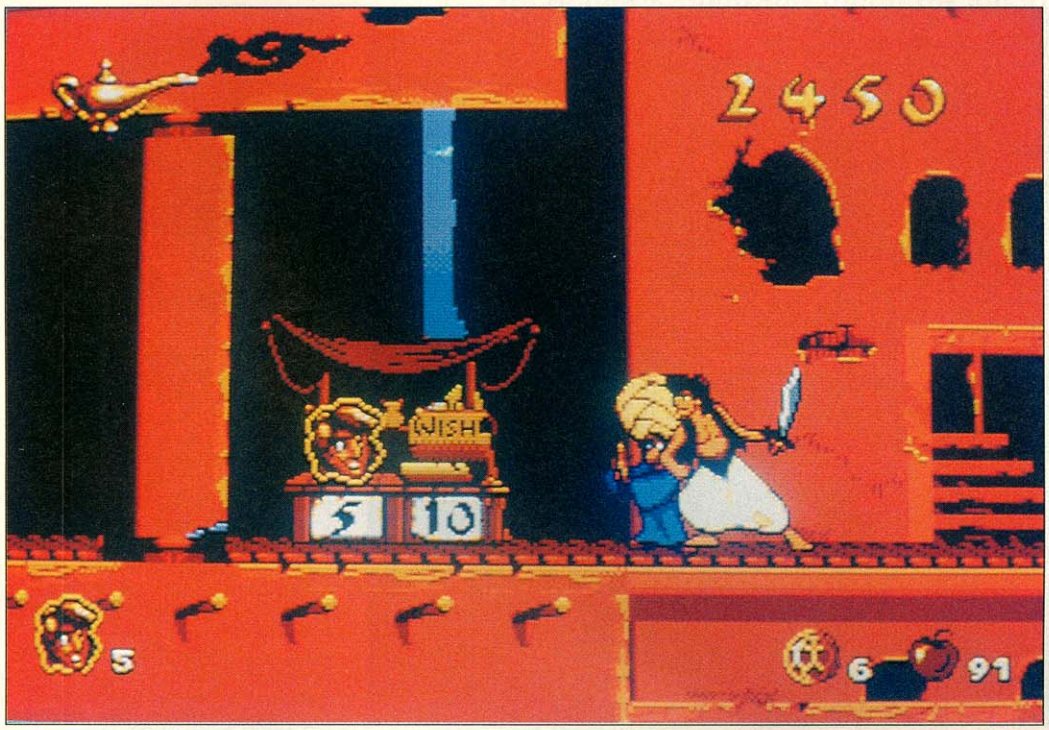
POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Dynamix
Distributor: Bomico
Zirka-Preis: 120 Mark
Genre: Simulation

MS-DOS: 87%

Aladdin

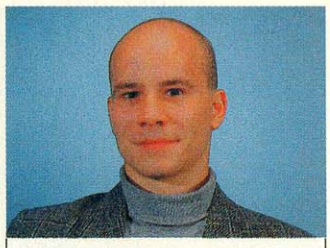
Die Film- und die Spielebranche rücken immer mehr zusammen – Aladdin deutet an, was wir in den nächsten Jahren noch erwarten können.



Osram oder Orwo: Ist die Wunderlampe nun für immer verloren?

Passend zum Trickfilmspektakel "Aladdin" rückten die Disney-Bosse die gehüteten Märchencharaktere heraus, und ließen die Programmierprofis von Virgin ein Jump'n'Run der Extraklasse drumherum strikken. In *Aladdin* wird die bewährte Hüpf- und Springseitenansicht genutzt. Im Mittelpunkt des Geschehens steht natürlich *Aladdin*, seines Zeichens Lampensammler und Dschinn-Experte. Doch bevor sich die beiden glücklich in die Arme fallen, sind eine Menge gefährlicher Abenteuer zu bestehen.

Gegen die Gefahren des Morgenlandes ist *Aladdin* mit einem orientalischen Krummsäbel gewappnet. Ab und zu greift der kleine Perser zur Wurffrucht, denn neben dem Kurzdistanzschwert kann *Aladdin* seine Widersacher auch mit einem rotbackigen Apfel niederstrecken. Die Empfänger von Hieben und Fruchtschnitten kommen zuhauf: Neben den Allerweltsgegnern der Märchenwelt, trollen Euch massenweise Zwischen- und Obermotze vor die Klinge. Daß dabei auf artistische Aktionen nicht verzichtet wird, ist für Disney fast selbstverständlich. Neben einem Ritt auf einem fliegenden Teppich, darf auch ein Joshi-verwandtes Dromedar, das anspringende Gegner zwar nicht verschluckt, aber dafür mit einer ätzenden Flüssigkeit bespeit, nicht fehlen. Ab und zu auftauchende Wunderlampen helfen in echten Notlagen, bei Berührung sprengen die Lampen sich und herumlaufende Feinde in den siebten Himmel. Tretet Ihr einem angreifenden Feindsprite wird Euch kostbare Lebensenergie abgezogen. Gerade mit dieser Energie sollte sparsam umgegangen werden, denn die Obermotze sind nicht nur zäh und intelligent, sondern meist nur mit einem besonderen Trick zu erledigen. Deswegen sollten die verstreuten Edelsteine eingesammelt werden, die später gegen *Aladdin*-Leben und Continues eingetauscht werden können. Außerdem solltet Ihr die kleinen *Aladdin*-Gesichter, die ebenfalls für neues Leben sorgen, nicht verschmähen. Kleine Affengesichter deuten auf eine Bonusrunde hin, in der Geld eingesackt werden kann. *cd*



Meine Meinung

Normalerweise fasse ich das Mega Drive nur mit der Zange an: Gerade bei Jump'n'Runs hat Branchenkollege Nintendo in Sachen Grafik und Sound meist etwas mehr zu bieten. Doch die große Allianz von Disney, Virgin und Sega zeigt, daß auch auf dem technisch nicht gerade gesegneten Mega Drive verdammt gute Jun-p'n'Runs möglich sind. *Aladdin* ist ein Märchentraum von einem Spiel: Als erstes fällt die bezaubernde Grafik, die an Detailtreue und Abwechslung keinem Trickfilm nachsteht, ins Auge. Dann stolpert man über das brillante Spieldesign: In *Aladdin* findet man keine störenden Levelenden, sondern fließende Übergänge, ausgetüftelte Abwechslung und eine deftige Prise Humor – *Aladdin* ist nicht nur ein Spiel aus einem Guß, sondern die Vorstufe zum Film. Ganz klar – steht bei Euch ein Mega Drive, dann werdet Ihr nicht um *Aladdin* herumkommen – ein Spiel, das man haben muß.

Spiel-Film: Aladdin ist eine Mischung aus Filmanimationen und Jump'n'Run der Extraklasse

Beim Händler Eures Vertrauens könnt Ihr Euch mit neuen Extras eindecken

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Sega
Electronic Arts
Zirka-Preis: 140 Mark
Genre: Geschicklichkeit

Mega Drive: 90%

Alien 3

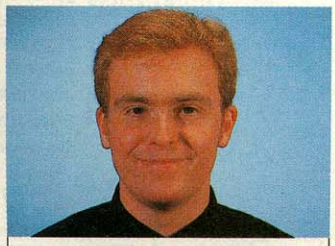
Die schönste Kammerjägerin der Galaxis erledigt ihren Job zum dritten Mal und besonders gründlich: Mit Maschinengewehr, Flammenwerfer und Granaten gegen unzählige Aliens.

Der Film ist gewöhnungsbedürftig, das Spiel wird jedem schmecken

An Bord des Wayland-Yutani-Frachters Sulaco träumen Lieutenant Ellen Ripley, die kleine Newt und der Marine Hicks friedlich in ihren Hyperschlaf-Cryocontainern von einer schöneren Galaxis ohne Aliens – bis eine unangenehme Computer-Fehlfunktion das Lebenserhaltungssystem von Newt und Hicks abdreht und die Rettungskapsel aktiviert. Ripley ist die einzige menschliche Überlebende der Odyssee und landet mit der Rettungskapsel auf dem düsteren Himmelskörper Fiorina "Fury" 161. Ganz allein ist Ripley dann doch nicht – ein alter Bekannter versteckt sich in der Rettungskapsel: Ein Facehugger. Der Alien-Organismus fühlt sich auf Fury 161 pudelwohl und infiziert gleich ein paar Lebewesen – schon bald wimmelt es in den Hallen, Gängen und Zellen von Fury nur so vor weiteren Facehuggers, Chestbusters, Alien-Bambis und ausgewachsenen Aliens. Verglichen mit den resistenten Aliens sind die Schwerverbrecher, Psychopathen und anderen Inhaftierten von Fury 161 brave Waisenknaben. Grund genug für die haarlose Ripley, den Aliens wieder mal den Garaus zu machen: Mit Flammenwerfer, Maschinengewehr, Granatwerfer und Schweißgerät zieht sie gegen die Alien-Brut in den Kampf. An Computer-Terminals kann Ripley Blaupausen von Fury 161 studieren und verschiedene Missionen anwählen, wie zum Beispiel Alien-Eier im Gefängnistrakt Nummer 9 beseitigen.

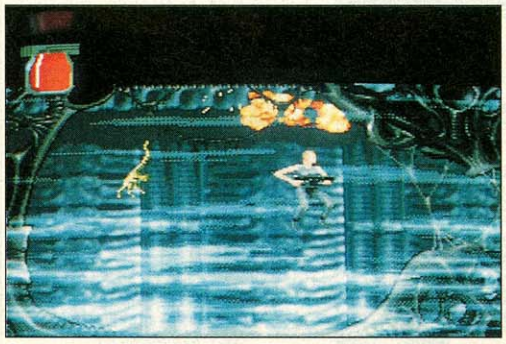
Ripley springt über Abgründe, hangelt sich über siedende Lava, und kriecht durch das Ventilationssystem. Der letzte Nerv wird ihr vom piependen Motion-Tracker geraubt, der die Ankunft frischer Aliens avisiert. Leider ist die Munition begrenzt, doch zum Glück befindet sich Ripley auf Fury 161 und nicht in der *Maniac Mansion*: Neben neuen Granaten, MG-Cartridges und Erste-Hilfe-Kästen gibt es auch Kanister mit Benzin – sie hat zwar keine Kettensäge, aber ihr Flammenwerfer ist für jeden Tropfen dankbar.

Sinkt Ripleys Prozent-Energieanzeige auf null, hilft auch kein Stoßgebet zum Himmel: Weitere Leben oder Continues sind ihr nicht vergönnt. Hat Ripley allerdings alle Missionen erfüllt, darf sie ein Paßwort speichern. *js*



Meine Meinung

Die Gemeinsamkeiten zwischen der *Alien 3*-Filmstory und dem Modul halten sich in Grenzen, trotzdem ist *Alien 3* eine der besten Videospiel-Filmumsetzungen aller Zeiten. Probe Software rettete die klaustrophobische Alien-Atmosphäre – beunruhigende Licht- und Wettereffekte, eine düstere Farbpalette und der aufputschende Soundtrack sorgen für nervenzerreißende Spannung bei Ripleys Jump & Run-Tournee durch das intergalaktische Alcatraz. Programmtechnisch gibt es keine Fehlfunktion – das Scrolling ist so weich wie Alien-Schleim und die Animationsphasen von Ripley sind so abwechslungsreich wie die Aliens-Biologie. Auch spielerisch tritt *Alien 3* aus dem Schatten: Die abwechslungsreichen Missionen und das Studium der Blaupausen an den Computer-Terminals hebt *Alien 3* aus dem Schleim der simplen Action-Knallereien und stellt Ansprüche an die Geduld und die Konzentration des Spielers.



Glatzen-Ripley ist der Traum von Meister Propper

Ein Alien kommt selten allein

Hersteller: Ljn
Distributor: Acclaim
Zirka-Preis: 130 Mark
Genre: Action

Super NES: 80%

dongle ware

Atari ST/STE/TT & Falcon

Jetzt neu:

Oxyd™ magnum!

Die Fortsetzung des preisgekrönten Spiels Oxyd™!

Mac IBM Amiga

Spiel des Jahres (ComPäd e.V., Hannover)

100 neue, völlig unbekannte, unheimlich rätselhafte, exotische und in jeder Beziehung wahnsinnig spannende Oxyd-Landschaften warten darauf, von Ihnen entdeckt zu werden!

Gewagte Kombinationen aus neuen und altbekannten Spielelementen fordern wieder Ihre ganze Geschicklichkeit und halten Sie wochenlang in Atem.

Oxyd™magnum! wird als Komplettpaket ausgeliefert und kostet Sie nur 69,00 DM. Es enthält eine Diskette für ein System Ihrer Wahl sowie eine Erste-Hilfe-Broschüre zur Sofortbehandlung von Oxyd-bedingten Symptomen des Wahnsinns.

Artikel	Bestellnr.
• IBM-PC edition (ab 386, 256KB-VGA, 2,5 MB RAM, Maus)	041
• Macintosh edition (monochrom oder farbig)	042
• Atati mono edition (St/STE/TT/Falcon, auch TT mit Großbildschirm)	043
• Atati color edition (St/STE/TT/Falcon, niedrigauflösend)	045
• Atari TT/Falcon edition (VGA farbig oder auch Falcon TV)	051
• Amiga edition (ab 1 MB RAM)	044

Zur Bestellung Coupon ausfüllen, abtrennen und einsenden an:
Dongleware Verlags GmbH
Postfach 1163
D-69139 Neckargemünd
Telefon/Fax (0 62 23) 87 40
BTX *3300022◊

- Bitte senden Sie mir Oxyd™magnum! per Nachnahme (zzgl. 11.- DM Porto/Verpackung) für folgendes System:
  - IBM edition (69,00 DM)
  - Atari mono edition (69,00 DM)
  - Atari color edition (69,00 DM)
  - Atari TT/Falcon edition (69,00 DM)
  - Amiga edition (69,00 DM)
  - Macintosh edition (69,00 DM)
- Bitte senden Sie mir sofort Ihren Katalog (gratis!)

Datum Unterschrift

Test 'N Take

Verleih Verkauf Versand

Mega-CD MegaDrive SuperNintendo GameGear GameBoy
SuperNintendo 50/60 Hz Umbau innerhalb 48 h!
Versand nur gegen Vorkasse zzgl. 5 DM Porto innerh. der EG
Reparaturservice für alle Systeme – Preisliste gegen 3 DM i.B.

Wir haben 1jähriges Jubiläum!

Party-Time! Feiert mit uns bei Sauf und Braus am 2.12.
Alle Spiele gibt es nur an diesem Tag um 10% günstiger!
Wer zu spät kommt, den bestraft das Zockerleben.

Geöffnet: Mo. - Sa. von 10.00 - 22.00
Tel./Fax: 0 30/6 21 30 18
Mainzer Str. 11 – 12053 Berlin Neukölln
Nähe Hermannplatz

ERROR 2001

Der Softwarehandel für Computerspiele.

Fordern Sie die kostenlose Preisliste an. Sie erhalten eine Gesamtliste für Amiga 500, MS-DOS und Atari ST. Sie erhalten ab zwei Spiele 3% Rabatt. Für jede Bestellung erhalten Sie ein Werbegeschenk, und bei einem Bestellwert von DM 200,– erhalten Sie noch ein kostenloses Spiel unserer Wahl. Sie erreichen uns unter folgender Anschrift:

ERROR 2001 - P. Calo -
Postfach 1156 · 88677 Markdorf
Tel.: 0 75 44/7 32 64 · Fax: 0 75 44/7 36 70
Bitte System angeben

Neueröffnung: PowerSoft Versand

!! Günstige Eröffnungspreise !!

24 Std. Bestellservice Tel. 02361 / 82781

Wir führen fast alle Spiele!
Preisliste geg. Einsendung Eurer Adresse!

Versandkosten: Bei Vorkasse DM 7/ bei Nachnahme DM 9,50(+Zahlkartengebühr DM 3) / Ausland nur gegen Vorkasse DM 20/ Ab DM 250 Versandkostenfrei

Programm	PC	Amiga		Programm	PC	Amiga	
Aces over Europe	76	---	DV	Migth & Magic 5	80	---	DV
Airbus A320 America	82	82	DH	Monkey Island 2	76	76	DV
A-Train	88	74	DV	NHL Hockey	75	---	DH
A-Train Construction Kit	42	42	DV	Pinball Dreams	57	44	DH
Battle Team	70	63	DH	Pirates Gold	89	---	DV
Bund.iga Manger Pro2.0	60	60	DV	Prince of Persia 2	65	---	DH
Burning Steel	74	---	DV	Privateer	80	---	DV
Burntime	74	63	DV	Railroad Deluxe	75	---	DH
Civilization	88	73	DV	Reach for the Skies	58	50	DH
Der Patrizier CD-Rom	82	---	DV	Secret of Monkey Island	76	63	DV
Desert Strike	---	58	DH	Sensible Soccer 92/93	50	45	DH
Eishockey Manager	76	70	DV	Sim City Deluxe	76	76	DV
Fields of Glory	85	---	DH	Sim Farm	69	---	DV
Flashback	64	59	DV	Soccer Kid	---	58	DH
Goal!	57	50	DH	Space Legends	69	63	DH
Gunship 2000	85	63	DH	Space Quest 5	63	---	DV
Hardball 3	63	---	EV	Street Fighter 2	58	52	DH
Hattrick!	75	65	DV	Strike Commander	80	---	DH
History Line 1914-18	75	75	DV	Syndicate	75	57	DV
Jurassic Park	63	51	DV	Troddlers	63	44	DH
Legends of Kyrandia	63	63	DV	Ultima 7	76	---	DV
Lemmings 2	75	58	DH	Wall Street Manager	76	---	DV
Links 386 Pro	87	---	DH	War in the Gulf	70	64	DH
Lost Vikings	75	65	DV	Wayne Gretzky 3	76	---	EV
Lothar Matthäus	63	57	DV	Wayne's World	57	---	DH
Mad News	75	65	DV	X-Wing Mission Disk 1	38	---	EV
Mad TV	74	63	DV	X-Wing /EV für 70,-)	82	---	DH
Maniac Mansion 2	80	---	DV	Zeppelin	76	---	DV

PowerSoft Versand; Krumme Str.5;
45665 Recklinghausen; ***Tel.: 02361/82781***

Soft & Hardware

Uhlmann & Eisermann GbR
Dreilindenstr. 17 · 04177 Leipzig · Tel. & Fax 03 41/4 78 77 81

		PC	Amiga
X-Wing Upgrade Kit	DV	54,00 DM	–
Burntime	DV	82,00 DM	67,00 DM
Pirates Gold	DV	89,00 DM	–
Privateer	DA	79,00 DM	–
Privateer Speech P.	DA	37,00 DM	–
Jurassic Park	DV	67,00 DM	* 54,00 DM
Anstoß	DV	* 67,00 DM	* 67,00 DM
Lands of Lore	DV	* 60,00 DM	–
Aces over Europe	DV	* 81,00 DM	–
Lothar Matthäus	DV	* 67,00 DM	61,00 DM

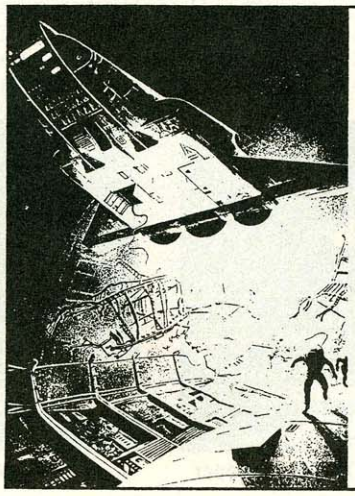
* Bei Drucklegung noch nicht lieferbar.

120 MB Festplatte ext. für Amiga 500(+), 8 MB RAM-Option	529,00 DM
85 MB Festplatte für Amiga 600/1200 kompl. mit Software	499,00 DM
Amiga 1200	669,00 DM
externes Laufwerk Amiga	119,00 DM
Speichererweiterung A 600 1 MB	99,00 DM
CD – ROMs ab 9,90 DM z.B. VGA Spectrum 29,00 DM, Top 101	19,90 DM
Panasonic Double – Speed CD-ROM LW	499,00 DM
Master Boomer (Soundkarte)	99,00 DM

Weitere Hard- u. Software auf Anfrage, eine Preisliste schicken wir Ihnen gerne zu. Bitte System angeben.

Ladenverkauf: Montag – Freitag 10.00 – 18.00 Uhr · Samstag 10.00 – 14.00 Uhr

Versand: Nachnahme 9,– DM (zzgl. Zahlkartengebühr) · Vorkasse (Scheck) 6,– DM · Ladenpreise können variieren · Es gelten unsere AGB · Druckfehler und Preisirrtümer vorbehalten.



STAR CLUSTER

Nehmen Sie teil an der Resiedelung des unendlichen Weltraumes!
In diesem epochalen Simulationspostspiel erforschen, erobern und entdecken UNENDLICH(!) viele Mitspieler aus ganz Europa im DREIDIMENSIONALEN RÄUMLICH UNBEGRENZTEN DECOS-UNIVERSUM immer wieder neue Welten (mit extra Karten) und Artifakte!
Entwerfen Sie selbst Ihre eigenen Raumschiffe mit den unterschiedlichen wissenschaftlichen Entdeckungen!
Lernen Sie die Geheimnisse unbekannter Planeten und des unendlichen Weltalls kennen!
Ausführliches Info:

DECOS GmbH
Postfach 10 06 38
60006 FRANKFURT/MAIN
(Tel. 069/29 22 33)

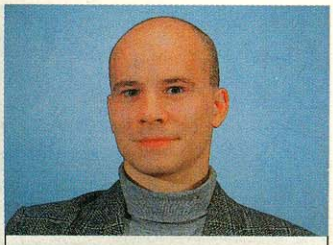
Alone in the Dark

Die französische Programmierelite ist immer für unkonventionelle Überraschungen zu haben. – *Alone in the Dark* gehört mit Sicherheit zu den Highlights des Jahres.

Ghostbuster: Die Kämpfe werden in Echtzeit ausgefochten

Derceto ist keine Tempoangabe aus der Musik, sondern der Name einer verwunschenen Villa. Diese Villa enstammt der Feder des englischen Horrorschriftstellers H.P. Lovecraft, der mit feinfühligen Gruselgeschichten nicht nur die Nackenhaare von ganzen Lesergenerationen sträubte, sondern auch manchen Steven King blaß aussehen läßt. Die Story um die Villa Derceto spielt in den zwanziger Jahren im amerikanischen Bundesstaat Louisiana. Der rechtmäßige Eigentümer der Wunschtraumvilla ist Jeremy Hartwood, seines Zeichens Maler und ambitionierter Leser. Der wohlhabene Künstler hat die besten Tage seines Lebens bereits hinter sich: Nachdem ihm seine Villa zu Kopf stieg, drehte er sich eigenhändig die Luft ab. Dies brachte zumindestens eine Polizeiuntersuchung zutage. Doch *Alone in the Dark* wäre kein Adventure, wenn Ihr es nicht besser wüßtet: Als Privatdetektiv Edward Carnby oder als feminines Pendant Emily Hartwood, geht Ihr dem Tod des Malers auf den Grund. Nach einem possierlichen Intro fällt hinter Euch die Tür ins Schloß. Atmospähre und Umgebung von Derceto sind streng dem Charakter der 20er Jahre angepaßt. Dazu gruben die Grafiker in staubigen Archiven und paßten Möbel, Kleidung und Waffen der Epoche an. Als Edward oder Emily zieht Ihr durch die Villa und sackt Gegenstände ein, entgeistert Geister, entschärft Fallen und knackt Rätsel. Neben dem üblichen Durch-die-Gänge-Schlurfen, könnt Ihr interessante Gegenstände ansehen, mitnehmen und selbst benutzen. Dies wird durch ein ausgetüfteltes Menü unterstützt: Bar jeder Habseligkeiten kann Euer Held kämpfen, aufnehmen, öffnen, schließen und schieben. Jeder eingesammelte Gegenstand hat spezielle Eigenschaften: So kann eine Lampe per Auswahlmenü an- und abgeschaltet oder mit neuem Sprit gefüllt werden. Werden Emily oder Edward von mißgünstigen Geistern angegriffen, müßt Ihr Euch in Echtzeit Eurer Haut erwehren. Sind die Helden unbewaffnet, könnt Ihr die seelenlosen Kontrahenten mit Faustschlägen und Fußtritten aus dem Zimmer befördern. Habt Ihr während der Aufräumarbeiten ein Jagdgewehr, einen Revolver, oder eine der zahlreichen Waffen gefunden, braucht Ihr Euch an den schimmligen Mumien nicht die Finger schmutzig zu machen. *cd*

Feuer frei: Das ausgereifte Menüsystem läßt keine Wünsche offen



Meine Meinung

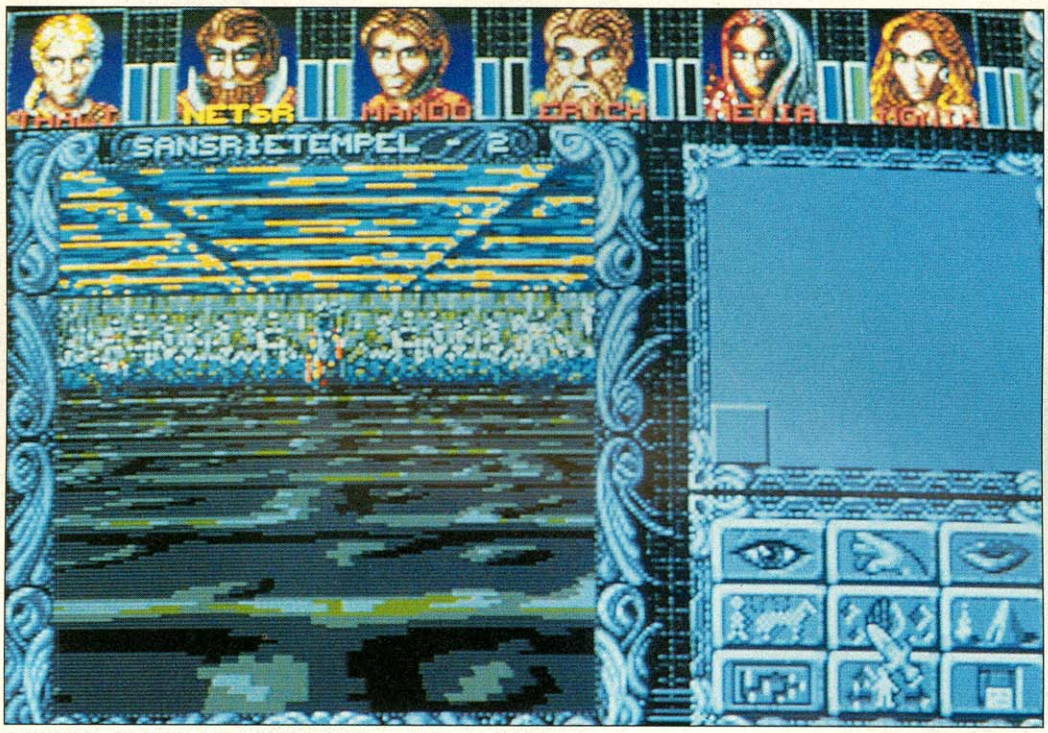
Nachdem die H.P. Lovecraft-Spielewelle etwas abgeflaut ist, kann man mit Gewißheit sagen, daß *Alone in the Dark* mit echtem Gruselflair überzeugen kann. *Alone in the Dark* verbindet zum ersten Male perfekt Adventure- und Jump'n'Run-Elemente. Dabei hatte anscheinend die Hüpf- und Springabteilung der Infogrames-Truppe die Oberhand. Außer einigen Flachrätseln, die der geübte Adventurefreak im Handumdrehen gelöst hat, bleibt *Alone in the Dark* ziemlich konfliktfrei. Doch keine Angst, bevor der Spieler den richtigen Weg eingeschlagen hat und Derceto heil und gesund verläßt, vergehen einige Spielstunden. Das in *Alone in the Dark* verwendete 3D-System läßt niemanden im Dunkeln stehen und bringt echte Filmatmosphäre rüber. Ein Nachteil des Systems sind die ab und zu schwer einsichtigen Ecken, die in Auseinandersetzungen mit Feinden oft verhängnisvolle Auswirkungen haben.

Hersteller: Infogames
Distributor: Bomico
Zirka-Preis: 120 Mark
Genre: Adventure

MS-DOS: 81%

Ambermoon

Thalion schlägt zurück: Nach dem Erfolg von *Amberstar* greift jetzt *Ambermoon* nach dem deutschen Rollenspielthron.



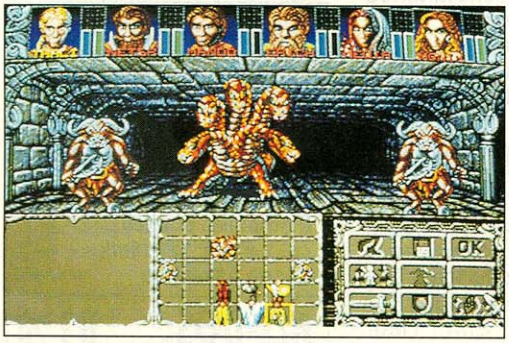
Selbst ein Unterwasserdungeon gibt´s auf einem *Ambermoon*

Nur eine Handvoll deutscher Spielfirmen schafft es, sich gegen den Softwaredruck aus Übersee zu behaupten. Eine dieser Firmen ist die Gütersloher Company Thalion. Thalion ist spätestens seit *Dragon Flight* für gehaltvolle Rollenspiele made in Germany bekannt. Der Durchbruch gelang mit dem ersten Teil der sogenannten Bernsteintrilogie, dem Spiel *Amberstar*. Jetzt, fast zwei Jahre nach dem *Amberstar*-Erfolg, geht die Bernstein-Saga weiter. *Ambermoon* spielt, wie der Erstling, in dem Märchenland Lyramion. Seit dem ersten Abenteuer hat sich Lyramion allerdings ganz schön geändert. Ein fetter Meteor ist auf dem Planeten Lyramion eingeschlagen und hat nicht nur alte Städte vernichtet, sondern auch eine ganze Reihe von Naturkatastrophen ausgelöst, die die Landschaft nachhaltig änderten.

Per Mausklick gebt Ihr in Dungeons oder der Oberwelt die Marschrichtung an, unterhaltet Euch mit Landesbewohnern, knackt Türen und Schlösser, kauft in Zubehörläden ein und versammelt Monster. Im Gegensatz zum Vorgänger hat Thalion nicht nur grafische Neuheiten in das Programm eingebaut, sondern auch die Benutzerführung verfeinert und dem Spiel einen neuen Automapper spendiert. So wird in den *Ambermoon*-Labyrinthen nicht mehr "blockweise" umgeschaltet, sondern gescrollt. Wir kennen dieses System aus *Ultima Underworld* – fairerweise muß gesagt werden, daß Thalion als erstes dieses Grafiksystem vorgestellt hat. Kommt es zum Kampf mit Monstern, wird auf einen speziellen Kampfschirm umgeblendet. Hier seht Ihr die Monster in 3-D auf Eure Truppe anrücken, in einem Feld am unteren Bildrand werden die Charaktere taktisch günstig postiert und verschoben. Sind die Labyrinthe und Städte in 3-D-Grafik zu sehen, ist die Oberwelt und einige Gebäude in der Draufsicht dargestellt. Damit Ihr Euch nicht verlauft, gibt es eine Autokarte, die die Umgebung nebst Schatzkisten, Fallen und Türen mitzeichnet. Ein besonders Feature sind Teleporterpunkte, die an speziellen Stellen auf der Karte verteilt werden. Wollt Ihr später dorthin zurück, reicht ein Klick auf den passenden Punkt. *mh*

Meine Meinung

Da sage mal noch einer, daß Rollenspiele made in Germany nicht mit der Konkurrenz aus den USA mithalten können. *Ambermoon* ist der Beweis, daß hiesige Spieldesigner den Vergleich nicht zu scheuen brauchen. Konsequent hat Thalion die kleinen technischen Macken des Vorgängers ausgebügelt und *Ambermoon* mit Akribie verfeinert. Die gehaltvolle Story und modernste Grafiktechnik gehört mit zum Besten, was derzeit an Amiga-Rollenspielen auf dem heimischen Markt zu finden ist. Zwar müssen 500er-Besitzer Abstriche in Sachen Geschwindigkeit machen, aber angesichts dieses Rollenspiel-High-Lights nimmt man das gerne in Kauf. Amigianer ohne eine Festplatte sollten sich übrigens überlegen, ob sie sich nicht eine solche kaufen wollen. Das Diskettenwechseln hält sich zwar in Grenzen, aber bei 9 Disks habt Ihr eine Menge zu tun.



Der Drachen wird gleich nicht mehr krachen

Auf einen Blick: Was schleppen wir mit uns herum

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Thalion
Distributor: United Software
Zirka-Preis: 120 Mark
Genre: Rollenspiel

Amiga: 88%
MS-DOS: in Vorbereitung

Gute, klassische Unterhaltung: Unsere Auswahl aus den besten Computer- und Videospielen 1993 für Sie!

Bestellnr.	Titel	Format	Preis/DM
P71298	Aces over Europe	MS-DOS	109,90
411058	Aladdin	Mega Drive	129,95
003158	Alien 3	SNES	139,95
114152	Alone in the Dark	MS-DOS	119,90
704012	Ambermoon	Amiga	109,90
431411	Ambush at Sorinor	MS-DOS	119,90
772293	Ancient Art of War	MS-DOS	119,90
411064	Battletoads	Mega Drive	119,95
700003	Bills Tomato Game	Amiga	79,90
P71108	Burning Steel	MS-DOS	109,90
P71326	Buzz Aldrin	MS-DOS	119,90
772252	Carriers at War	MS-DOS	99,90
211510	Chuck Rock 2	Amiga	79,90
890078	Clauds of Xeen	MS-DOS	109,90
070196	Cool Spot	Mega Drive	119,95
050778	Dark Sun	MS-DOS	99,90
704015	Die Siedler	Amiga	119,90
591036	Dune II	MS-DOS	109,90
890130	Ice Hockey Man.	MS-DOS	109,90
890434	Empire Deluxe	MS-DOS	89,90
070907	Eric the unready	MS-DOS	89,90
772255	F-15 III	MS-DOS	129,90
702679	Flashback	Amiga	79,90
P71393	Flight Sim. V	MS-DOS	129,90
P71306	Freddy Pharkas	MS-DOS	89,90
P42784	Frontier Eltie 2	Amiga	79,90
586622	Goal	Amiga	69,90
101478	Gobbliins 2	MS-DOS	99,90
P71363	High Command	MS-DOS	109,90
P71132	Kings Quest VI	MS-DOS	109,90
P71398	Lands of Lore	MS-DOS	89,90
411353	Landstalker	Mega Drive	129,95
771998	Lemmings II	MS-DOS	119,90
700005	Lionheart	Amiga	69,90
191400	Lost Vikings	MS-DOS	109,90
281513	Lothar Matthäus	Amiga	79,90
311201	Mortal Kombat	Mega Drive	139,95
P71412	NHL Hockey	MS-DOS	109,90
774007	Pirates Gold	MS-DOS	129,90
P71420	Privateer	MS-DOS	119,90
P71134	Quest for Glory III	MS-DOS	99,90
381406	Ragnarök	MS-DOS	119,90
P71413	Railroad Tycoon Del.	MS-DOS	109,90
500004	Rocke Knights Adven.	Mega Drive	109,95
331514	Shadow Worlds	Amiga	89,90
411312	Shining Force	Mega Drive	139,95
301400	Simon the Sorcerer	MS-DOS	119,90
P42772	Soccer Kid	Amiga	69,90
411051	Sonic 2	Mega Drive	99,95
P71187	Space Quest V	MS-DOS	99,90
P71263	Spaceward Ho!	MS-DOS	109,90
P71032	Strike Commander	MS-DOS	119,90
P71406	Stronghold	MS-DOS	89,90
114154	Stunt Island	MS-DOS	129,90
049397	Super Frog	Amiga	69,90
772681	Syndicate	MS-DOS	109,90
P73979	Task Force 1942	MS-DOS	119,90
P71240	Terminator 2029	MS-DOS	129,90
586506	The Chaos Engine	Amiga	79,90
772701	The Legacy	MS-DOS	129,90
500003	Tiny Toons	Mega Drive	109,95
890137	Tornado	MS-DOS	109,90
411500	Troddlers	Amiga	79,90
586721	Turrican III	Amiga	61,90
P71036	Ultima VII Part 2	MS-DOS	109,90
890115	Underwolrd II	MS-DOS	99,90

Korona-Soft
Versandhandels GmbH
Carl-Bertelsmann-Str. 53
33332 Gütersloh

Tel. 0 52 41 / 18 28
Fax. 0 52 41 / 1 30 43

MS-DOS bezieht sich immer auf die 3,5"-Version.

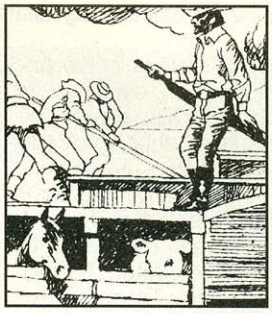
Suchen Sie ein Geschenk? Wir beraten Sie gern!

Wenn Sie einen bestimmten Titel suchen, rufen Sie uns an!

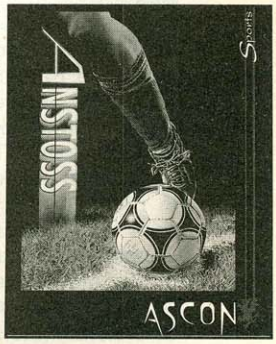
Wenn Sie einen bestimmten Titel suchen, rufen Sie uns an!

Wenn Sie einen bestimmten Titel suchen, rufen Sie uns an!

Aktuelle Bestseller!



ANSTOSS
Fußball-Manage-ment wie im Fernsehen! Enorme Spieltiefe mit neuen Optionen für 1 - 4 Spieler. MS-DOS 774000 oder Amiga 704000 DM 99,95



Der Schatz im Silbersee
Spannende Adventure-Unterhaltung von Software 2000. MS-DOS 774013 DM 119,90

Ihr Bestell-Q-Pong

Versandkosten: Inland NN + 6,– DM oder Scheck + 6,– DM, ab 300,– DM Versandkosten frei. Ausland nur EC-Scheck/Bar/Postanweisung + 12,– DM.

Hiermit bestelle ich folgende Artikel:

Best.Nr.	System	Preis

Name: _____

Straße: _____

PLZ/Ort: _____

Telefon: _____

Alter: _____

Sofort auf eine Postkarte und an KORONA-SOFT, Carl-Bertelsmann-Str. 53, 33332 Gütersloh

Ambush at Sorinor

Fantasy ist Trumpf: In dem Strategiespiel *Ambush at Sorinor* führt Ihr Orks, Trolle, Ritter, Elfen und Magier in die Schlacht.

Schrecklich: Auf der Übersichtskarte verfolgt Ihr das Schlachtengetümmel

Derweil in der Mehrzahl moderner Strategiespiele "herkömmliches" Kriegsgerät wie Panzer, Flugzeuge und Schiffe Verwendung findet, verschieben Taktiker in *Ambush at Sorinor* Truppen ganz anderer Art über die Landkarte. In über 200 Einzelmissionen oder verschiedenen längeren Auseinandersetzungen steuert Ihr Fantasy-Armeen über eine in drei Stufen vergrößerbare Übersichtskarte. Das Angebot der Truppentypen ist gewaltig: Über 100 unterschiedliche Einheiten, wie beispielsweise Elfenbogenschützen, Ritter, Orks, Trolle, oder Minotauren sind bei *Ambush at Sorinor* im Angebot. Allerdings ist die Anzahl der Truppen, die Ihr in die Schlacht schicken könnt, von Eurer Kaufkraft abhängig. Jede Mission wird von einem Auftraggeber erteilt, der Euch für den Einsatz entlohnt. Nur mit Kleingeld in der Tasche könnt Ihr für den nächsten Auftrag genügend neue Truppen kaufen. Vor dem Einsatz müssen nicht nur neue Armeen gekauft, sondern auch auf der Landkarte entsprechend postiert werden. Sind alle Einheiten verteilt, geht's los. Meistens gilt es – unter Zeitdruck – feindliche Truppen daran zu hindern, die Landkarte zu verlassen. Auf jeder Karte gibt es deshalb spezielle Eingangs- und Ausgangsfelder. Ihr müßt nun versuchen, bestimmte gegnerische Einheiten daran zu hindern, die Ausgangsfelder zu erreichen.

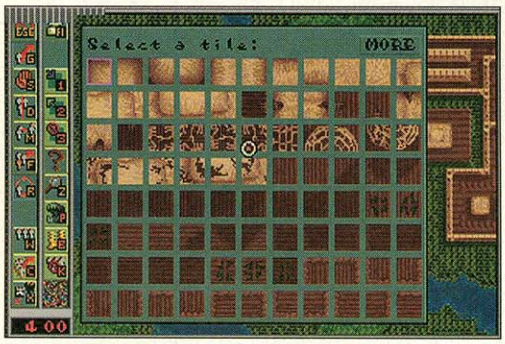
Via Maus oder Tastaturkommando verschiebt Ihr nun Eure Einheiten, erteilt Befehle zum Angriff oder zum Rückzug, sucht für (wenn vorhanden) Bogenschützen, Speerwerfer oder Magier die nötigen Ziele heraus und überwacht die einzelnen Gefechte. Hierzu läßt sich die herkömmliche Grafik auf eine Balkendarstellung umschalten. Statt der Bildchen einzelner Soldaten seht Ihr nun eine entsprechende Balkengrafik, mit dem Gesundheitszustand der Einheiten.

Reichen Euch die Soloaufträge nicht mehr oder habt Ihr gar alle Kleinkriege gewonnen, könnt Ihr Euch mit dem eingebauten Editor beliebig viele eigene Aufträge zusammenstellen. *mh*

Meine Meinung

Auf den ersten Blick ähnelt *Ambush at Sorinor* dem älteren Kollegen *Siege* wie ein Ei dem anderen.– Zumindest optisch. Allerdings ist *Ambush at Sorinor*, trotz grafischer Verwandtschaft, nicht etwa der langerwartete zweite Teil zu *Siege*, sondern ein komplett eigenständiges Spiel. Größter Unterschied ist nicht nur das "Söldnerkonzept", das die Motivation zusätzlich in die Höhe treibt, sondern auch das ziemlich knackige Zeitlimit. In den ersten Einsätzen weicht die wohlüberlegte taktische Planung einer eher hektischen Panik. Von Strategie (vorerst) keine Spur. Nach einigen erfolgreichen Missionen gewöhnt man sich jedoch schnell an den Kampf gegen die Uhr. Ein besonderes Leckerli ist der wirklich gehaltvolle Editor, da sieht man gerne über ein paar Patzer wie die knifflige Benutzerführung und den herben Schwierigkeitsgrad hinweg.

Käuflich: Vor dem Gefecht stellt Ihr Eure künftige Söldnerarmee zusammen



Bauwut: Mit dem Editor bastelt Ihr eigene Aufgaben und Szenarien zusammen

Hersteller: Entertainment International
Distributor: Bomico
Zirka-Preis: 100 Mark
Genre: Strategiespiel

MS-DOS: 77%
Amiga in Vorbereitung

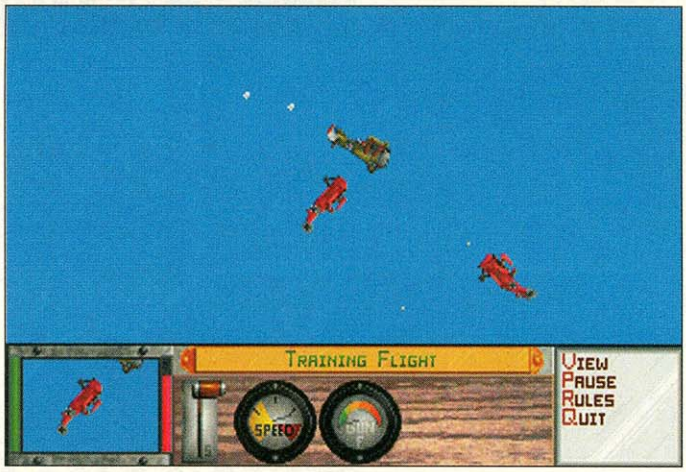
Ancient Art of War in the Skies

Die tollkühnen Männer in ihren fliegenden Kisten bieten ein ungewöhnliches Strategievergnügen.

Damals vor Verdun: Feldherren spielen am liebsten im Sandkasten

Was lange währt, wird endlich gut: Die Programmier Dave, Barry, und Dee Dee Murry konnten nach einem Umweg über das Softwarehaus Broderbund ihr neues Strategiespiel beim Simulationsriesen Microprose unterbringen. Unverständlich, daß nicht schon früher ein Distributor zugegriffen hat, bewiesen die Brüder doch schon mit zwei anderen Strategieprogrammen, daß sie technisch einiges auf dem Kasten haben. Während die beiden Vorgängerspiele die kriegerische Vergangenheit zu Wasser und auf dem Erdboden bearbeiteten, schwingen wir uns jetzt mit *The Ancient Art of War in the Skies*, fahrplanmäßig in die Lüfte und starten dort eine Karriere als Luftflottenkommandant im ersten Weltkrieg. Dem Szenario entsprechend, donnern wir nicht mit Düsenjets durch die Lüfte, sondern tuckern gemächlich mit Doppel- und Dreideckern über den gebeutelten europäischen Himmel.

Bevor sich der Flieger ins Getümmel stürzen kann, sollten wir uns um den strategischen Teil des Spiels kümmern. In insgesamt 54 Szenarien gilt es, den jeweiligen alliierten oder deutschen Gegner zu schlagen. Das Kampfgebiet wird aus der Vogelperspektive geboten, mit Maus oder Tastatur geben wir Befehle an die eigenen Einheiten, die sich dann automatisch in die Lüfte erheben und ihrem Ziel entgegenfliegen. Der Kommandant bestimmt Flughöhe, Geschwindigkeit, Formation und Zuladung der einzelnen Geschwader. Der jeweilige Frontverlauf wird kontinuierlich vom Programm aktualisiert. So weit, so gut. Entweder wird der jeweilige Auftrag selbsttätig vom Computer ausgeführt, oder wir können direkt in die Handlung eingreifen. In kleinen, aber gehaltvollen Actionssequenzen liefern wir uns Luftduelle oder bombardieren unter Flak-Beschuß feindliche Stellungen und Industriestandorte. Luftkämpfe werden dabei von der Seite gezeigt, Bombardierungen von oben.



Wolkenduell: Luftkämpfe werden von der Seite gezeigt

Ein Szenario gilt als siegreich beendet, wenn die Luftflotte des Computergegners zerstört ist, seine Hauptstadt erobert oder die feindlichen Armee so stark geschwächt ist, daß der Computer die bedingungslose Kapitulation anbietet. Wer alle Szenarios noch vor dem Frühstück verspeist, darf sich am eingebauten Editor versuchen. *vw*

Meine Meinung

Obwohl *The Ancient Art of War in the Skies* nicht gerade vor Realismus strotzt und echte Strategen durch fehlende Optionsvielfalt eher unterfordert sind, werden Gelegenheitsflieger und Westentaschen-von-Richthofens ihren Spaß haben. Die Leukoplastbomber und Doppeldecker tuckern so frech und bunt durch die Luft, daß man kleine Ungereimtheiten im Kampfgeschehen gerne übersieht. Die Piloten werden durch ansprechende Grafik, lokkere Steuerung, kurzweiligen Wechsel zwischen Strategie- und Actionsequenzen und subtilem, dem ernsten Thema angemessenen Witz, bei der Fahne gehalten. Nicht ganz so überzeugen kann der strategische Teil. Es gibt zwar einen pflegeleichten Editor, doch kann der nicht ganz über den fehlenden Campaign-Modus hinwegtrösten. Die einzelnen Szenarien lassen sich mit der nötigen Spielroutine recht schnell knacken. – Etwas anspruchsvoller hätte das Kampfgeschehen ruhig ausfallen dürfen.

Hersteller: Microprose
Zirka-Preis: 120 Mark
Genre: Strategie

MS-DOS: 75%

Assassin

Die Stunde des Patrioten: Team 17's *Assassin* rettet die Welt im Jump'n'Run-Stil vor der tödlichen Bedrohung.

Wie Du mir, so ich Dir: Wir befassen uns mit dem Hauptqartier

Team 17 gehört ohne Zweifel zu den besten Softwareherstellern für Commodores Freundin. Mit *Alien Breed* und *Projekt X* haben sie sowohl ihre technische, als auch spielerische Kompetenz bewiesen. Mit *Assassin* schnuppert Team 17 etwas Jum'n'Run-Luft.

Oberverbrecher Mildan sitzt irgendwo unter der Erde und plant in bester 007-Manier deren Vernichtung. Wir Menschen schauen natürlich nicht untätig zu, sondern appelieren an die Regierung, dem Fiesling doch endlich mal gehörig auf die Birne zu klopfen. Nichts gefährlicher als das, denkt sich die Armee und schickt ihren besten Mann auf die Jagd. Diesem fällt auf dem Weg zum Einsatz die High-Tech-Ausrüstung aus dem Hubschrauber und so bleibt allein ein Bumerang und eine kleine Rüstung zur Verteidigung gegen Mildans Schergen. Durch fünf in alle Richtungen scrollende Level wird gewetzt und nach einem Ausgang gesucht, der mal wieder von einer extra-fiesen Obermaschine bewacht wird. Dabei dürft Ihr nicht nur schnöde herumlaufen oder – hüpfen, sondern klettert elegant an Bäumen oder Wänden hoch. Dank seiner unerhörten Muskeln darf unser *Assassin* sogar an der Decke entlang hangeln. Dabei trifft er je nach Level auf unterschiedliche Kreaturen, die ihm ans Leben wollen. Neben fiesen Ködern, die nur durch ein herzhaftes Joystick-Rütteln abzuschütteln sind, warten falsch programmierte Walker, stromschockende Elektriker und ferngesteuerte Metallskelette. Via gezieltem Bumerangwurf entledigt Ihr Euch der üblen Gesellen, wobei Eure Waffe unterschiedlich viel Schaden anrichten kann. Jeder Bösewicht hat demnach auch unterschiedlich viele Hitpoints.

Der Sprung ins Ungewisse: Unser Held läßt sich fallen

Einige Feinde hinterlassen Symbole, die Kraft, Geschwindigkeit und Anzahl der abzuwerfenden Bumerangs erhöhen. Auch sogenannte Mega-Waffen warten auf ihren Einsatz: Neben zielsuchenden Raketen gibt's Minen, Feuerwände und Smartbomben. Geht Eure Energie zur Neige, läßt sich diese mit Energiekugeln wieder aufladen. Habt Ihr alle Leben verspielt, gibt's erst dann unendliche Continues, wenn Ihr ein "Continue-Symbol" gefunden habt. *kn*

Meine Meinung

Wenn es um mitreißende Präsentation geht, hält Team 17 mit den Kollegen aus der Psygnosis-Intro-Abteilung locker mit. Liebevoll gezeichnete Hintergründe, atmosphärische Soundeffekte mit glasklarer Sprachausgabe und tollen Musikstücke stimmen erwartungsvoll und verzücken jeden Amiga-Freund. Im Spiel wird das Niveau der Präsentation allerdings nicht ganz auf das Design übertragen. Die Idee mit dem kletternden Helden und das ausgefuchste, anspruchsvolle Leveldesign halten die Motivation zwar recht lange frisch, täuschen jedoch nicht über die durchaus vorhandenen Fehler hinweg. Den Bumerang ständig als einzige Waffe benutzen zu müssen, nervt vor allem in späteren Levels gewaltig. Ein paar nette Extras, wie Raketenwerfer oder schmackige Kanonen wären hier an der richtigen Addresse. Der Schwierigkeitsgrad steigt ebenfalls sehr schnell – für Einsteiger zu schnell. Trotzdem hat Team 17 ein klar überdurchschnittliches Actionspiel abgeliefert, das sich Genre-Freunde durchaus zulegen dürfen – zumal es technisch überzeugend in Szene gesetzt ist.

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Team 17
Distributor: Bomico
Zirka-Preis: 90 Mark
Genre: Action

Amiga: 70%

SPARSCHWEIN

AMIGA CD^{32} - *DIE POWERCONSOLE*
CD Game - Console, Double Speed CD-Drive, 16 Mio.Farben, 14Mhz., 68020 CPU, 16Mbit RAM, Contol Pad incl. 2 Spielen.

SPARSCHWEIN-PREIS **659,-** incl. Pinball F. 699,-

WEITERE GAMES AUF LAGER !!!

AMIGA 1200
Der Aufsteiger - AMIGA, 68020 CPU 14 MHz., 2MB CHIP-RAM 880 KB FDD, Mouse.
Interne Festplatte optional.

SPARSCHWEIN-PREIS **585,-**

Monitor Commodore 1084 S
Der Klassiker
14" Color, intern. Stereo Verstärker

SPARSCHWEIN-PREIS **365,-**

Da habt Ihr's - jetzt endlich lieferbar !

AMIGA Workbench 2.1
Für alle AMIGAS mit Kickstart 2.04.

SPARSCHWEIN-PREIS **89,-**

Monitor Commodore 1942
14" Color 0,28 mm Dotpitch, intern Stereo Verstärker optimal für A 1200 / A 4000.

SPARSCHWEIN-PREIS **685,-**

SPARSCHWEIN-PHONE **0391/5419000**

SPARSCHWEIN-FAX **0391/5419004**

Sparschwein Elektronik-Versandhandels GmbH, Magdeburg
Alle Preisang. in DM, zzgl. Fracht-u.Verpachungspausch.-Lieferung per NN-Angebot freibleibend - Irrtümer vorbehalten - Es gelten unsere AGBs - AMIGA und Commodore sind eingetr. Warenzeichen.

ARTEN-REICH
GARTENTEICH

Ein Gartenteich bietet wasserabhängigen Tieren und Pflanzen wichtigen Lebensraum. Wie man ihn naturnah plant und anlegt, warum Sie auf Fischbesatz am besten verzichten und vieles mehr steht in der Broschüre "Naturschutz ums Haus" (für 5,- DM in Briefmarken).

Naturschutzbund Deutschland (NABU)
Postfach 30 10 54
5300 <53190> Bonn

Dragonlance 94

13 Großformatbilder in Farbe (Posterqualität)

24,-DM (+ Versandkosten)

Wir führen auch Computer-Brett- & Rollenspiele
(SF/Fantasy, Zinnminiaturen, Zubehör)

© 1993 TSR Inc.

PLAYSOFT Inh. Robert Elmshäuser
Teichweg 6, 35043 Marburg
Tel.: 06421-481972, 481316, Fax: 47526
Neuer Versandkatalog gegen 5,- DM in Briefmarken
TSR-Firmenzeichen sind eingetragene Warenzeichen der Firma TSR Inc.

DIE SENSATION:

- die neueste Soft -
- die heißesten Spiele -
- die interessantesten CD's -
- und... -
- und... -
- und... -

Alles ohne Ende!

Ohne Rücksicht gibt's zu jeder Bestellung:

- einen Joystick oder
- eine Diskettenbox oder
- eine Game- CD

Telefonische Auskünfte lohnen sich immer wieder!

Versandadresse:
Time-SOFT
Lahnstraße 94
12055 Berlin

Tel.: 685 56 93
Fax: 684 48 31

! Keine Versandkosten !

Battletoads

Zwei Kampfkröten befreien ihren Kumpel und eine liebliche Prinzessin aus den Fängen der talentierten Dark Queen – zwei Spieler dürfen gleichzeitig mitprügeln.

Kröten in Nöten: Der Obergegner wirft mit Marshmellow-Bällchen

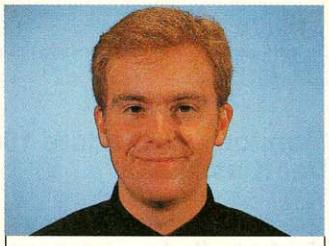
Wer Rash, Zitz oder Pimple heißt, ist eigentlich schon gestraft. Doch damit nicht genug – alle drei sind grün und das Lieblingsmahl von Störchen und Franzosen: Sie sind Kröten. Doch Rash, Zitz und Pimple sind berühmte und angesehene Kampfkröten und verkehren nur in den besten Kreisen. Außer den besagten natürlichen Feinden lauert noch eine weitere Gefahr in der Galaxis: Die Dark Queen. Die schwarzhaarige Regentin des Planeten Ragnarök hat die Prinzessin und Pimple entführt.

Rash und Zitz lassen ihren grünen Freund und ihre blaublütige Freundin nicht im Stich und statten Ragnarök einen Besuch ab: Dort angekommen, werden die beiden natürlich schon vom aggressiven Hofstaat der Dark Queen erwartet. – Zuschlagen heißt die Devise: Rash und Zitz prügeln, als hätten sie Kampftechniken bereits mit der Muttermilch aufgesogen und Karateschläge schon im Laufgitter trainiert. Nicht nur mit Faustschlägen und Fußtritten sorgen Rash und Zitz für überfüllte Krankenhäuser: Besiegte Gegner werden demontiert und zu Waffen umfunktioniert – vom Vogelschnabel bis zum Roboterbein verwenden Rash und Zitz alles, was ihre Schlagkraft verstärkt.

Wie bei Konamis *Turtles: The Hyperstone Heist* betrachtet der Spieler den Kampfplatz seitlich von schräg-oben. In späteren Spielstufen verwandeln sich Rash und Zitz sogar in pendelnde Kugeln, düsen auf Speeder-Bikes über einen blitzschnellen Hinderniskurs und auf *Battletoads*-Raketen durch Ragnaröks Luftraum – zwei Spieler dürfen das Abenteuer gleichzeitig bestehen.

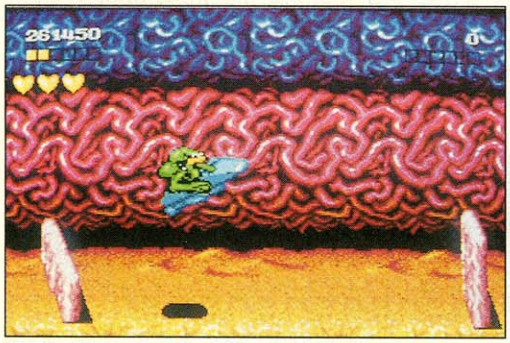
Battletoads ist ein Werk des englischen Programmierteams Rare, die vor fast einem Jahrzehnt unter dem Namen Ultimate auf dem Sinclair Spectrum mit Titeln wie *Underworld*, *Sabre Wulf*, *Jetpac* und *Alien 8* Softwaregeschichte schrieben.

Auch die *Battletoads* sind nicht mehr ganz frisch: Vor zwei Jahren hüpften die Grünlinge bereits auf dem NES. *js*

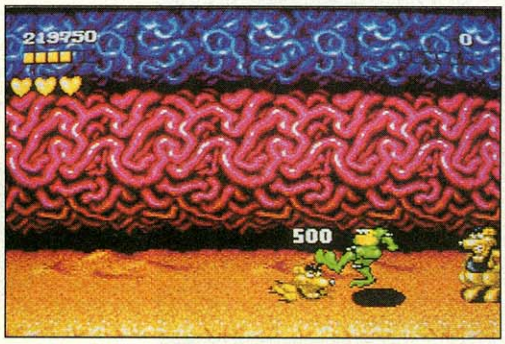


Meine Meinung

Bereits die NES-Fassung von *Battletoads* thront in meiner Modulsammlung auf einem Ehrenplatz – die Tradewest-Kampfkröten hatten eine Dauerkarte für den NES-Modulschacht. Auf dem Mega Drive bietet Tradewest dem Kröten-Fan fast eine (fast) exakte Kopie des Vorbilds: Das abwechslungsreiche Spielgeschehen, die ironischen Seitenhiebe, viele versteckte Extras, witzige Obergegner und eine attraktive Dame – im Angebot der Mega-Drive-*Battletoads* findet sich alles, was die Kröten bereits auf dem NES zum Verkaufsschlager machte. Zum Glück wurde auch der unterhaltsame Zweispielermodus nicht vergessen. – Zu zweit legt der Spaßfaktor bei dieser Prügelparade noch um einige Prozentpunkte zu. Andererseits hätte man den Mega-Drive-*Battletoads* eine kosmetische Operation verpassen können: Die NES- und Mega-Drive-Fassungen gleichen sich auch grafisch wie eine Krötenlarve der anderen. Nur eine etwas höhere Auflösung enttarnt die 16-Bit-Variante. Was soll's – eine große Portion Spielspaß entschädigt für technisches Mittelmaß. Und auf dem Bildschirm sind mir Kröten lieber als auf dem Teller.



Die Battletoad springt über jede Schikane



Ein Tritt in Ehren kann keiner verwehren

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Tradewest
Distributor: Import
Zirka-Preis: 120 Mark
Genre: Action

Mega Drive: 83%

mirox communication GmbH
Hackenbroicher Str. 71a
50259 Pulheim
Tel. 02238-83775
Fax 02238-83775

Auszug aus unserer Preiliste

		IBM	AMIGA
ACES OVER EUROPE	?A	70	
ALIEN BREED 2	DA	53	48
ALONE IN THE DARK	DV	85	
AMBUSH AT SORINOR	DV	85	
ANCIENT ART OF WAR IN T. SKY	DA	85	60
ARCHON ULTRA	DV	78	
BALLISTIC DIPLOMACY	DV	47	
BATMAN RETURNS	DA	59	59
BATTLE TEAM (B. ISLE + DATA 1)	DA	74	68
BATTLE ISLE DATADISK 2	DA	48	48
BAZOOKA SUE	DV	78	78
BETRAYAL AT KONDOR	DV	79	
BLUE FORCE	EA	82	
BURNING STEEL	DV	79	
BURNTIME	DV	79	67
BUZZ ALDRIN'S RACE INTO SP:	DA	85	
CHRISTOPH KOLUMBUS	DV	79	
CLASH OF STEEL	EA	73	
CYBER RACE	DA	78	
DARKLANDS	DV	78	
DARK SUN	EA	66	
DAY OF TENTACLE	DV	86	
DER PATRIZIER	DV	78	66
DER SCHATZ IM SILBERSEE	DV	85	78
DIE SIEDLER	DV	78	78
DOGFIGHT	DA	89	68
DRACULA	DA	78	
DUNE 2	DV	62	56
EIGHT BALL DELUXE	DA	59	
EISHOCKEY MANAGER	DV	78	72
ELECTRO BODY	DA	42	
ELITE 2	DA	78	60
EYE OF THE BEHOLDER	DV	78	
FIRE AND ICE	DA	55	
FLASHBACK	DV	66	60
FLUGSIMULATOR 5.0	DV	125	
FORGOTTEN CASTLE	DV	79	
FREDDY PHARKAS	DV	64	
GOALI	DV	59	
GUNSHIP 2000 SCENARIO DISK	DA	54	
HEARTLIGHT	DA	42	
HIRED GUNS	DA	78	68
INDIANA JONES 4 - FATE OF ATL.	DV	84	75
JURASSIC PARK (DINO PARK)	DV	65	59
KASPAROW GAMBIT (SCHACH)	DA	79	
KINGMAKER	DV	66	66
KRUSTY'S FUN HOUSE (SIMPSON)	DA	53	49
LANDS OF LORE - THRONE OF	DV	62	
LEMMINGS 2	DA	77	62
LINKS INNISBROOK COPPERHEAD "		43	
LOLLYPOP	DA	73	
LOST IN TIME	DV	86	
LOTHAR MATTHÄUS FußBALL	DV	64	61
MAD NEWS	DV	78	68
McDONALD LAND	DA	54	
MIGHT & MAGIC 5	DV	85	
MORTAL KOMBAT	DA	59	53
NHL HOCKEY	DA	78	
PACIFIC STRIKE	DA	85	
PATRIOT	DA	78	
PINBALL DREAMS	DA	55	
PIRATES GOLD	DV	89	
PRINCE OF PERSIA 2	DA	68	
PRIVATEER	DV	85	
PRIVATEER SPEECH PACK	DA	38	
PROTOSTAR	DV	73	
RAGNAROCK	DV	83	
RAILROAD TYCOON DELUXE	DA	78	
ROBICOD	DA	62	
SAM & MAX	EA	72	

Händleranfragen erwünscht !

SEAL TEAM	DA	79	
SENSIBLE SOCCER 92/93	DA	54	48
SHADOWCASTER	DA	79	
SIM FARM	EA	85	
SIMON THE SORCERER	DV	85	
SPACE QUEST 5	DV	66	
SPELLCRAFT - ASPECTS OF VALOR	DV	75	
STARLORD	DA	91	
STREET FIGHTER 2	DA	61	52
STRIKE COMMANDER + SPEECH	DA	119	

PREISLISTE kostenlos anfordern ! System angeben !

Händleranfragen erwünscht !

STRIKE COMM. TACTICAL OP. 1	DA	38
STRONGHOLD	EA	66
SUBWAR 2050	DA	91
SYNDICATE	DV	77 60
TERMINATOR 2029	EA	73
TERM. OPER. SCOUR DATA-DISK	EA	42
THE LEGACY	DV	92
THE LOST VIKINGS	DV	77
T.F.X.	DA	79
TURRICAN 2	DA	66
TORNADO	DA	77
ULTIMA 7 - TEIL 2 (SERP. ISLE)	DA	78
UNLIMITED ADVENTURES	DV	79
WALLSTREET MANAGER	DV	77
WARLORDS 2	EA	78
WING COMMANDER ACADEMY	DA	66
X-WING MISSION DISK 1 od. 2	DA	42
X-WING UPGRADE KIT	DV	54
YOI JOE!	DA	60 55
ZOOL od. ZOOL 2 f. Amiga	DA	54 48

! SUPERGÜNSTIG !
CD-ROM PANASONIC
Modell CR 562 /AT-BUS double speed (300KB/s) DM 479,-

Händleranfragen erwünscht !

CD-ROM SPIELE

BAT 2 - THE COSHAN CONSPIRA.	DV	85
BATTLE CHESS 1 SVGA	DA	95
BURNING STEEL	DV	89
BURNTIME	DV	85
DAY OF THE TENTACLE	DV	95
DER PATRIZIER	DV	89
GOLDEN 7- Superspielesammlung	DV	95
INCA	DV	119

CD-EROTIKLISTE gegen Altersnachweis !

JURASSIC PARK (DINO PARK)	DA	65
LABYRINTH OF TIME	DA	85
LANDS OF LORE	DV	85
LOLLYPOP	DA	65
REBEL ASSAULT	EA	88
SUPER STRIKE COMMANDER	DA	89
TURRICAN 2	DA	61

Händleranfragen erwünscht !

SOUNDKARTEN / CD-ROM DRIVE

SoundBlaster 16ASP	459
WAVE BLASTER f. SB16ASP od. SG16	382
SOUND GALAXY I BX II dt., 2 Lauts.	145
SOUND GALAXY I NX II dt., 2 Lauts.	195
SOUND GALAXY I NX II STEREO dt., 2 Ls.	272
SOUND GALAXY I NX PRO 16	398
MITSUMI FX-001D double speed CD-ROM	449

Alle Preise in DM incl. MwSt. Versandkosten incl. Nachnahme 10,- DM. Vorkasse (EC-Scheck) 6DM. Ab 250,– DM Bestellwert VERSANDKOSTENFREI! Lieferung Ausland bitte erfragen. Einige Spiele waren bei Anzeigenschluß nicht lieferbar. DA=dt. Anleitung EA=engl. Anleitung DV=dt. Version Preisänderung, Irrtum und Lieferung vorbehalten. Vorbestellung nicht lieferbarer Spiele nehmen wir gerne an. Kein Ladenverkauf. Abholung möglich !

Ein Mensch wie Du und ich

Klar. Gegen Ausländer haben wir nichts. Im allgemeinen. Wie aber sieht es im Alltag aus? Machen wir da nicht vorschnell Fremde zu Feinden? Weil jemand anders aussieht, anders denkt, anders lebt.
Die Zeit ist reif für mehr Toleranz. Nur reden allein reicht nicht. Wenn Sie Information oder Unterstützung brauchen, weil Sie handeln möchten, schreiben Sie uns:
Friedrich-Naumann-Stiftung, „Toleranz", Königswinterer Straße 409, 53637 Königswinter.

Eine Fremde in Deutschland. Eine von 6,2 Millionen Ausländern, die bei uns leben.

EINE INITIATIVE DER FRIEDRICH-NAUMANN-STIFTUNG.

SOFTi Der Softwareversand
D.HÖLTJE - SCHÜTZENSTRASSE 9 - 89231 NEU-ULM
BESTELL 9-21Hoo 0731/9807566+67 FAX 0731/82714
GESAMT-PREISLISTE MIT DEM COUPON, AM ANZEIGENENDE, ANFORDERN !

Programmname	PC	AM	ST
Aces ov. Europe	dv	84	
Air Bucks 1.2	da	80	70 70
Air Warrior	da	95	84 87
AIR, LAND, SEA	da	78	72
Airbus A320 USA	da	90	87 90
Airbus A320 USA	dv		120
Airbus A320 Europa	da	72	72 72
Alien 3	da		59
Alien Breed 2	da	61	55
Alone in the Dark	da	90	VBm.
Amberstar	dv	91	70 87
Ambush a.Sorinor	da	90	VBm.
Anstoss	dv	72	72
A.A.o.War.i.t.Skies	dv	84	67 75
Apocalypse	da		55
Aquatic Games	da		70
Arabian Nights	dv	77	67 66
Arch. Mcleans Pool	da	67	55 65
Archon Ultra	dv	84	
Armour-Geddon 2	da	67	67
Atomix Robo Kid	da		73 73
ATAC	da	88	72
A-Train	dv	91	80
B-17 Flying Fortr	da	95	72 72
B-Wing (X-W.Miss.)	dv	50	
Barbarian II	da		72
Batman Returns	da	65	
Battletoads	da	55	77
Battlecruiser	da	93	
Bazooka Sue	dv	84	VBm.
BAT 2	dv	84	78 91
Battle Chess 4000	da	72	91
Battle Team/Isle+Data	dv	91	84
Betrayal at Krondor	dv	84	VBm.
Birds of Prey	da	78	72
Black Sect	dv	97	97
Blob	da		61
Blue Force	dv	91	
Body Blows	da	61	55
Buck Rogers II	dv	84	
Bug Bomber	da	67	61
Bundesl. M.Prof.2	dv	72	72 72
Burning Steel	dv	90	
Burntime	dv	84	75
Buzz Aldrin's R.	da	90	
Caesar	dv	80	70 70
Campaign	dv	84	78 80
Car and Driver	dv	92	
Centerbase	dv		74
Champ. Manag.93	da	70	63 63
Chaos Engine	da	91	63
Check Check	dv	84	
Chess Man. 5 Bill.a.1	da	95	VBm.
Civilization	dv	95	81 73
Clash of Steel	da	86	
Cohort II	dv	80	70
Comanche-Oper.	dv	90	
Combat Air Patrol	dv		72
Conan	da	80	
Conq. of Longbow	dv	72	80
Cool World	da	70	63 63
Covert Action	da		81
Crazy Cars 3	da	69	70 70
Creepers	da	84	67

Programmname	PC	AM	ST
Freddy Pharkas	dv	72	VBm.
Game of Life	da	84	77 77
Genesia	da	91	84
Global Conquest	da	95	
Gnome Alone	da	84	77
GOAL !	dv	67	61 61
Gobliins 2	dv	77	72
Godfather	da	70	
Gods	da	80	63
Golf Companion	da	98	
Grand Masf. Chess	da	86	
Grand Prix	da	111	91 94
Great Courts II	da	75	49
Great Nav.Batt	dv	70	70 70
Gunship 2000	da	95	80
Hannibal	dv	84	84
Hardball 3	dv	80	
Harpoon 1.2.1	da	78	72
Harrier Jump Jet	da	95	
Hattrick!	dv	84	72
Heart of China	dv	72	68
Heimdal	da	87	
Hero Quest 2	da		63
Hexuma	dv	84	84
Hired Guns	da	84	75
History Line 1914-18	da	84	84
Homey the Clown	da	90	
Hook	dv	84	67 73
Human Race	dv	72	72
Humans 2	da	78	70
Hunt f.red Octob.II	da	84	
Hunter	da		79 79
Hyperspeed	da	105	
Inca	dv	95	VBm.
Incredib.Machine	dv	72	
Indiana Jones 4 Ad.	dv	90	84
Ishar II	dv	67	61 61
Jetfighter II	da	98	
Jimmy W. Snooker	da	67	84 71
John Madd. Footb.	dv	84	71
Jonathan	dv	84	84
Jurassic Park	da	79	69
KGB	dv	56	61
Kaiser	dv	102	106 106
Kasparows Gambit	da	82	
Kid Gloves 2	da		61 59
Kid Pix	dv	73	55
Kingmaker	dv		72
Kings o.Adventure	da	92	72
Kings Quest 5	dv	84	80
Kings Quest 6	dv	84	
Knight of Crystall	dv		70
Knights of the Sky	da		81 85
Kit Vicious	da		63
Lands of Lore	dv	72	VBm.
Last Ninja 3	da		80
Leather God. Phob.2	dv	70	
Legacy	dv	95	
Legend of Kyran. 1	dv	78	51
Legend of Myra	da	70	VBm.
Legend of Valour	dv	84	84
Leisure Suit Larry 5	dv	72	67
Lemmings 2	da	84	77 67
Links 386 Pro	da	107	

Programmname	PC	AM	ST
Prime Mover	da		71
Premier Manager	da	77	
Premier Manag. 2	da		63
Prince o. Persia II	da	85	VBm.
Privateer	da	90	
Prophecy of Shadow	da	84	72
Protostar	dv	78	
Push Over	da	70	63 65
Ragnarok	dv	104	VBm.
Railroad Tycoon	dv	89	91 94
Railr.Tyc. Deluxe	da	84	
Reach for t. Skies	da	67	70 61
Red Baron	dv	72	80
Regent	dv		84
Return o.t.Phantom	dv	84	VBm.
Rex Nebular	da	88	
Rolling Ronny	dv		77 77
Rome AD	dv	73	78
Rules o.Engagem. 2	da	98	
Sam & Max	ea	78	
Savage Empire	da	78	
Seal Team	da	84	
Sensib. Soccer 93	da	72	55 63
Shadowcaster	da	84	
Shadow o.t.Comet	dv	90	VBm.
Shadow Worlds	dv	82	65 63
Shanghai 2	dv	84	
Sherlock Holmes	dv	84	
Shuttle	dv	77	68 71
Silent Service 2	da	81	81 81
Silly Putty	da		65
Sim Ant	da	84	84 81
Sim City 2000	da	100	
Sim City Deluxe	da	84	84 95
Sim Earth	da	90	101 90
Sim Farm	ea	78	
Sim Life	dv	90	84 95
Simon t. Sorcerer	dv	90	
Sink or Swim	da	77	52
Sky Cabbie	da		61
Sleepwalker	da	81	79
Soccer Kid	da		70
Soccer Stars	da	81	
Soul Crystal	dv	84	77
Space Ace II	da	96	
Space Hulk	da	99	73
Space Quest 4	dv	72	67
Space Quest 5	dv	72	
Space Shuttle	dv	94	70 70
Spaceward Ho!	dv	72	
Special Forces	da	90	81 81
Spellcraft-Aspect	dv	78	
Spelljammer	dv	98	VBm.
Spelunx	ea	73	
Starlord	da	96	
Star Trek	dv	84	84
Star Wars Chess	da	108	
Steel Empire	da	72	67 67
Stone Keep	da	90	
Street Fighter 2	da	67	61 67
Strike Commander	da	90	
Stunt Island	dv	95	
Subwar 2050	da	105	
Sukiya	da	101	VBm.

Preise zuzügl.NN. 8.00 DM+Zahlkartengeb. 3.00 DM. Bei gewünschter Eilzust. + 7.00 DM. Für NN. per UPS+15.00 DM. Gesamtsumme + 2.50 DM Verpack-Anteil. Es gelten unsere Alg.GBedingg.. Preisirrtümer u. Druckfehler vorbehalten. Bei Bestellung wird anerkannt, daß ggf. eine Teillieferung der vorhandenen u. lieferfähigen Artikel erfolgen soll !

Crisis i.t. Kremlin	da	90
Christ. Kulumbus	dv	93 88
Cruise f. a.Corpse	dv	67 67 VBm.
Crus. o.Dark Savant	dv	108
Curse o. Enchantia	dv	101
Cyber Race	da	93 77
D Day	da	85 100
Dagger o.Amon RA	dv	72 VBm.
Dark Queen o.Kry	dv	84 77
Darklands	dv	87 VBm.
Darkseed I.5	da	78 78
Das schw. Auge	dv	84 78
Daugh. o.Serpents	dv	78 78
Death Knigh.o.Krynn	dv	84 VBm.
Der Patrizier	dv	84 72 72
D.Schatz i.Silbersee	dv	93 87
D. schöne u.d. Biest	dv	84 VBm.
Die Siedler	dv	98 87
Dinopark Tycoon	da	95
Diskovery	dv	80
Dogfight	da	95 72 72
Dominium	dv	76 87 73
Doodlebug	da	63
Dracula	da	84
Dragons Lair 3	da	91 84 80
Dream Team	da	72 63 63
Dune II	dv	67 61
Dyna Blaster	da	72 67 77
Eco Quest 1	dv	91 84
Eight Ball Deluxe	da	79 72
Eishockey Manag.	dv	84 78 72
Elysium	dv	72 72
Empire Deluxe	dv	84 VBm.
Entity	da	84 67
Erben des Throns	dv	78 72
Evidence	da	98
Eye o.t.Beholder3	dv	84 VBm.
F-117 A Nighth 2.0	da	95 72
F-15 Strike Eag. II	da	99 49 81
F-15 Strike Eag. III	da	95
Falcon 3.0	da	70
Falc.3.0 Miss.MIG 29	da	61
Fallen Empire	da	90 84
Fantastic Worlds	da	70 78 91
Fatal Heritage	dv	78
Fatal Strokes	da	91 84
Fields of Glory	dv	95 VBm.
Fire and Ice	da	61 55 63
Flashback	dv	84 67
Flies-Attack o. E.	da	94 81
Flight Simul. 5.0	dv	132
Football Manag.III	dv	84 84
Formula one GP	da	95 81 81
Forgotten Castle	dv	84

Lionheart	da	96 61
Litil Divil	da	84 84
Liverpool Football	da	77 63
Loom	dv	81 81
Lord of t. Rings 1	da	70 78
Lord of t. Rings 2	da	72 VBm.
Lost in Time	dv	90
Lost Vikings	dv	84 72
Lothar Matháus	dv	72 67
Mad TV	dv	84 72
Mad News	dv	84 73
Maddog Williams	da	73
Magnaldi R. Cross	da	77
Maelstorm	da	102
Magic World	da	80
Manchest.Unit.Euro.	da	73
Maniac Mansion 2	dv	90 VBm.
Mantis XF 5700	da	107
Mario wird vermißt	dv	78
Master o. Orion	ea	115
Maximum Overkill	da	105
McDonald Land	da	61 55 63
Morph	da	77 65
Michael J. i.Flight	da	78
Might and Magic 3	dv	84 72
Might and Magic 4	dv	84
Might and Magic 5	dv	90
Monkey Island 1	dv	84 72 72
Monkey Island 2	dv	84 84
Mortal Kombat	da	72 66
Napoleonics	da	84 72
NFL C.Club Footb.	da	84
NHL Hockey	da	84
Nick Faldo s C. Golf	dv	110 80
Nicky Boom	da	70 70 63
Nicky Boom II	da	77
Nippon Safes Inc	dv	80 70
Overdrive	da	66
Orbius	da	86
Outlander	da	84
PGA Tour Golf Plus	da	72 67
Pacific Island	dv	80 64 69
Pacific Strike	da	90
Paladin II	dv	80 70
Patriot	da	84
Penthouse Deluxe	dv	61 66
Pinball Dreams	da	67 55
Pirates! Gold	dv	95 VBm.
Plan 9 from o.Space	dv	91 80
Planets Edge	dv	84
Police Quest 3	dv	72 80
Pools of Darkness	dv	94 72
Populous II	da	92 77 78
Prehistoric 2	da	77

Summoning	dv	98
Super Tetris	da	81 75
Surf Ninja	da	77 70
Swap	da	63 63 63
Syndicate	dv	97 79
Task Force 1942	da	95
T. Compl. Chess Sys	dv	84
Tennis Cup II	da	98 84
Terminator 2 Chess	da	103
The Legacy	dv	95
T. Perfect General	da	77 78
Tiny Skweeks	da	84 77
Titus the Fox	da	77 70
Tom o. the Ghost	da	78
Tom Landry	da	98
Tornado	da	88 84
Traders	dv	84 73 78
Transarctica	dv	61 61 70
Traps n Treasures	dv	79
Tristan Pinball	da	98
Triv. Pursuit Deluxe	dv	72
Turrican 2	da	95
Twilight 2000	dv	90
Ultima 7 Teil 1	dv	84
Ultima 7 Teil 2	da	84
Ultima Underworld 1	da	78
Ultima Underworld 2	da	78
V-10 Formula 1 Simul	da	98
V for Victory 3	da	84
Valhalla	da	80 77
Veil of Darkness	dv	84 VBm.
Vengeance o.Exalib.	dv	80
Vikings	da	100 86
Walker	da	61
Wallstreet Manag	da	84
War in Russia	ea	87
War in the Gulf	dv	78 72
Waxworks	dv	67 67
Ween	dv	90 72
Whale's Voyage	dv	78 67
Wh. two Worlds War	dv	91 84
Willy Beamish	dv	72 75
Wing Command 1	da	90 67
Wing Command. 2	dv	84
Wizardry 7- Crusad	dv	90
Wizkid	da	72 63 63
WoodysWorld	da	58
X-Wing	da	90
X-Wing Upgrade Kit	dv	61
Xenobots	dv	92
Yol Joe!	dv	77 70
Zeppelin-Giant o.t.	dv	84
Zool	da	61 55 63
Zool II	da	63

SOFTi- Softwareversand, Schützenstrasse 9, 89231 Neu-Ulm

☐ Ja, her mit der Gesamt-Preisliste, 2.--DM in Briefmarken liegen bei. Unbedingt unten das System ankreuzen!!! Danke

☐ Eure Auswahl und Preise haben mich überzeugt, darum bestelle ich gleich folgende Programme und erhalte automatisch die jeweilige Preisliste mit der Lieferung!

DM
DM
DM

Vorname, Name ..... ☐ PC ☐ CD 32
Strasse ..... ☐ AMIGA ☐ MAC
PLZ, Wohnort ..... ☐ ST ☐ 64'er

Bill's Tomato Game

Das richtige Spiel für Imbißbesitzer und Kleingärtner – die Tomate Terry hüpft durch 100 Level, um eine andere Tomate zu retten. Das ist Liebe.

Rund, Rot und alles im Lot? Nein – Terry Tomate ist in arger Not.

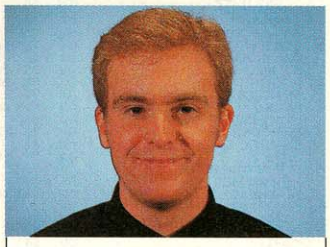
Ede Eichhorn hat wieder zugeschlagen. Vor dem buschigen Unhold ist kein Nußbaum sicher – jetzt vergreift sich das skrupellose Eichhörnchen sogar an jungem Gemüse: Ede entführt die hübsche Tomate Tracy in sein Baumversteck. Neben einigen Ketchupherstellern, die um den Grundstoff für ihr Fabrikat zittern, macht sich besonders Artgenosse Terry Tomato Sorgen um den Verbleib von Tracy – sie ist seine Freundin.

Terry würde sich natürlich sofort auf die Suche nach Tracy machen, nur: Tomaten haben Schwierigkeiten mit der Fortbewegung – keine Beine, keine Arme, keine Flügel. Psygnosis Software zeigt Mitleid mit dem Tomatenschicksal und stellt selbstlos einige Hilfsmittel zur Verfügung: Mit Maus oder Joystick plaziert Ihr hilfreiche Utensilien wie Trampoline, Plattformen, Ventilatoren und Kistenteufel im Spielfeld – von jedem Gegenstand stehen pro Bild nur eine begrenzte Anzahl zur Verfügung. In Normalfall sieht Terrys Versuch, das Bild zu durchqueren, folgendermaßen aus: Die Tomate wird am linken Bildrand hochgeschleudert und dank der (hoffentlich vorhandenen) Ventilatoren nach rechts getrieben. Die anderen Hilfsmittel sorgen mit etwas Glück für einen sicheren Weg auf die rechte Plattform. So rutscht Terry zum Beispiel über eine Plattform, wird vom Kistenteufel hochgewirbelt und prallt auf zwei Trampoline. Allerdings sollte Terry die Berührung mit rotierenden Zahnrädern, Zinnsoldaten, Quetschmaschinen und anderen Schikanen meiden – sonst wird Terry zu Ketchup verarbeitet.

Knackig & frisch: Terry Tomate ist der Traum jedes Küchenchefs.

Durch zehn Welten mit je zehn Bildern müßt Ihr die Tomate dirigieren – die Zeit und die Anzahl Eurer Versuche sind begrenzt, Paßwörter sind im Tomatenland allerdings erlaubt.

Für den unwahrscheinlichen Fall, daß Euch die Rettung einer Tomate nicht besonders motiviert, packte Psygnosis eine Punktezählung in das Programm – Bonusrunden und Schätze sichern Euch einen hohen Rang in der abspeicherbaren Highscore-Liste.



Meine Meinung

Bill's Tomato Game hat bei mir ein folgenschweres Trauma ausgelöst: Immer wenn ich eine Ketchupflasche sehe, denke ich voller Zorn an die niedlichen Tomaten, die schon in jungen Jahren gepflückt, zerquetscht und ausgepreßt werden – nur damit den "Tigers" die T-Bone-Steaks besser schmecken. Aber dieses Trauma nehme ich in gerne Kauf: Zum einen gibt es Alternativen zu Ketchup, wie zum Beispiel Mayonaise und Senf. Zum anderen ist *Tomato Game* unterhaltsam und motiviert langfristig – es macht Spaß, die verschiedenen Elemente im Bild zu verteilen und zu beobachten, was mit der kleinen Tomate passiert. Ein Ventilator hier, ein Trampolin dort – der Experimentierfreude sind keine Grenzen gesetzt. Bastelfreunde mit einem PC in Reichweite sollten allerdings zu *The Incredible Machine* von Dynamix greifen: Immens mehr Spielelemente und Tüftelmöglichkeiten machen die Knobelkonkurrenz abwechslungsreicher.

Wer den Hauptspeicher seines Amigas noch nicht auf 1 Megabyte aufgepustet hat, darf unbesorgt zu *Bill's Tomato Game* greifen: 512K reichen der Tomate zur Glücksseeligkeit. Und für die Vesperpause hat Psygnosis eine Probepackung Heinz Ketchup beigelegt. *js*

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Psygnosis
Distributor: Psygnosis
Zirka-Preis: 70 Mark
Genre: Geschicklichkeit

Amiga: 74%

Bombliss + Super Tetris 2

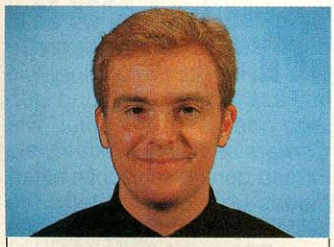
Der Klassiker im Minenfeld: Bullet Proof Software mischt TNT unter die *Tetris*-Steine. Für Pazifisten gibt's *Tetris* auch ohne Explosionsgefahr

Stein auf Stein, bald wird die Tetris-Reihe fertig sein

Was passiert, wenn man *Tetris*-Steine mit einem *Bomberman* eine Nacht in ein Hotelzimmer sperrt? Neben lautstarken Explosionen könnte *Bombliss* das Ergebnis der extravaganten Liaison sein – diese *Tetris*-Variante lockt mit zünftigen Explosionen besonders Pyromanen und professionelle Sprengmeister ans Joypad. Bei Alexey L. Pajitnovs Klotzklassiker *Tetris* werden bekanntlich lückenlose Steinchenreihen still und heimlich eliminiert. Nicht so bei *Bombliss*: Die geometrischen Figuren sind mit Sprengstoff angereichert und sorgen in der richtigen Anordnung für eine heftige Explosion. Andere Änderungen zum Original wurden entweder bereits weggesprengt oder waren nie vorhanden: Die Steinchen purzeln immer noch von oben nach unten und die Steuerung gleicht *Tetris* wie ein Klotz dem anderen. Ihr dürft *Bombliss* in zwei Varianten sprengen: Im Challenge-Modus oder im Puzzle-Modus. Erstgenanntes dürfen *Bomberman*-gestählte Streithähne auch gleichzeitig gegeneinander austragen, letzteres strapaziert das Großhirn: Auf dem Bildschirm erscheint eine bestimmte Anordnung, die sich meist mit einem geschickt plazierten Stein wegbomben läßt – doch wohin und in welchem Winkel packe ich welchen Stein?

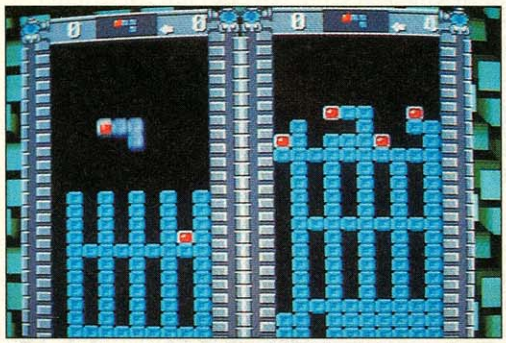
Wer bei Explosionen unter den nächsten Schreibtisch springt, sollte sich an das klassische *Tetris* halten. Verschiedene Spielmodi lassen keine Wünsche offen und wie bei *Bombliss* dürfen zwei Spieler gegeneinander antreten: Auf dem Bildschirm erscheinen zwei Sammelbecher – baut ein Spieler bei sich zwei Reihen gleichzeitig ab, wird beim Gegenspieler eine Reihe hinzugefügt. Das ist besonders ärgerlich, wenn der Stapel schon angewachsen ist und man kaum noch Platz zum manövrieren hat – schon das legendäre Game-Boy-*Tetris* im Link-Modus hat so manche Freundschaft auf dem Gewissen.

Aber auch bei Solospielern sorgt Bullet Proof Software für Motivation: Ein Batteriespeicher verewigt die Kürzel von zehn Spielern und deren *Bombliss*- sowie *Tetris*-Rekorde. Außerdem gibt es für jeden Level eine Top-3-Hitliste. *js*

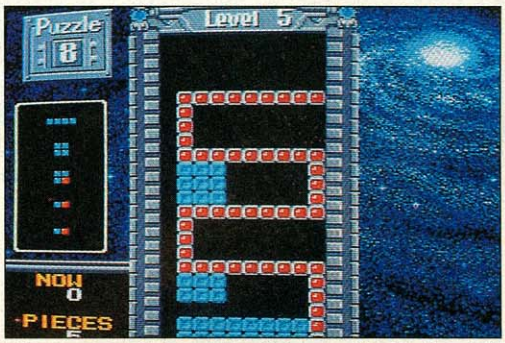


Meine Meinung

Bombliss verwandelt das friedlichste Spiel der Welt in ein Videospiel-Minenfeld. *Tetris*-Veteranen greifen schluchzend zum Taschentuch, wenn die geliebten Steinchen explodieren. Allerdings hat Bullet Proof Software mit *Bombliss* eine Variante erdacht, die alle anderen *Tetris*-Clones locker wegsprengt: Das Schwarzpulver verleiht der Klötzchendreherei Würze und die Explosionsdruckwelle sorgt für frischen Wind. Konkurrenzlos gut ist der Zweispielermodus -- das gilt für beide Varianten. *Super Tetris 2 + Bombliss* hat zwei Zielgruppen: Zum einen Spieler, die noch kein *Tetris* besitzen – sie bekommen das beste *Tetris*, das er zur Zeit gibt. Zum anderen nervenstarke *Tetris*-Fanatiker, die sich an ein paar Explosionen nicht stören – *Bombliss* ist eine wirklich originelle Abart des Klassikers. Und für den Batteriespeicher sollte man *Bullet Proof Software* ein Klötzchendenkmal setzen: Dank Highscore-Liste sind auch Solisten motiviert.



Dynamisches Duo. -- Auwei, jetzt spielen zwei



Extravagant: Die Bombliss-Schlange "Weitz Spezial"

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: BPS
Distributor: Eigenimport
Zirka-Preis: 130 Mark
Genre: Geschicklichkeit

SUPER NES: 86%

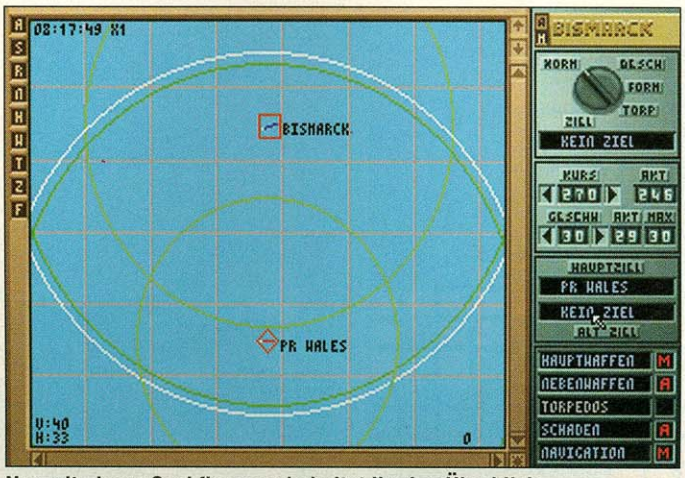
Burning Steel

Schiffsspiele sind in diesem Jahr der große Renner. Ob als Simulation oder knalliges Strategiespiel: Dicke Pötte haben Oberwasser. SSI's *Burning Steel* macht da keine Ausnahme.

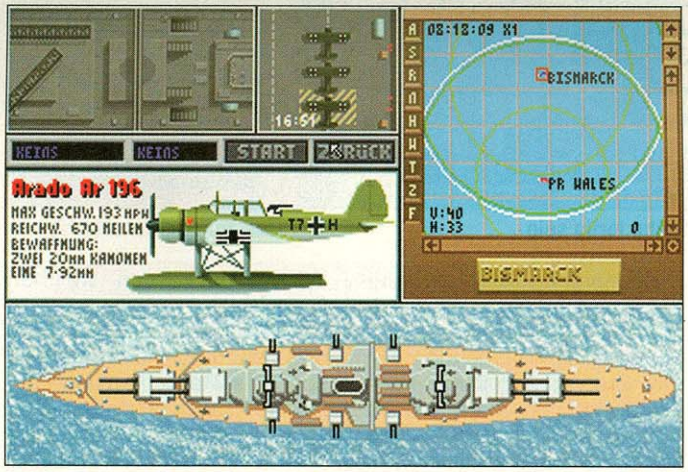
Maritime Spiele waren in diesem Jahr der große Hit. Als Simulation, wie in *Task Force 1942* und *Jütland* oder Strategiespiel, wie *Carriers at War* schickten viele Firmen ganze Schlachtschiffarmadas über die Monitore. Die kalifornischen Strategiespezies von SSI machten da keine Ausnahme und ließen das Taktikprogramm *Burning Steel* vom Stapel. Wie bei den meisten Kollegen, dient auch in *Burning Steel* der zweite Weltkrieg als historischer Hintergrund. Als deutscher Admiral oder alliierter Oberbefehlshaber könnt Ihr zwischen reinen Schiffsduellen nach historischem Vorbild, einem längeren Seeeinsatz oder dem kompletten Zeitraum des zweiten Weltkriegs wählen. Je nach gewähltem Spielmodus geht's mehr oder weniger strategisch zur Sache. Während im Duellmodus die Schiffe schon im Einsatzgebiet angekommen sind, müßt Ihr in längeren Missionen oder der "Campaign" nicht nur Routen für Schiffsverbände festlegen, sondern auch Einheiten zusammenstellen und den Bau neuer Pötte überwachen. Erst wenn sich zwei Verbände auf hoher See treffen, kommt Ihr in den Duellmodus.

Wer sich auf strategische Gesichtspunkte des Spiels beschränken will, steuert seine Verbände auf der Übersichtskarte, legt den Kurs fest und läßt den Computer die Kampfstationen automatisch übernehmen. Actionlastigere Spielernaturen greifen im Gefecht selbst zum Geschützturm und richten die Kanonen per Hand auf feindliche Schiffe oder starten per Mausklick eigene Überwachungs- und Suchflugzeuge. Im Feuerduell seht Ihr nicht nur einen vergrößerten Kartenausschnitt des Seegebietes, sondern auch Euer eigenes Schiff aus der Vogelperspektive. Der Gegner taucht im Okular des Fernglases in 3-D-Grafik auf. In der Draufsicht des Schiffs erkennt Ihr, ob die Salven des Kontrahenten im Ziel liegen.

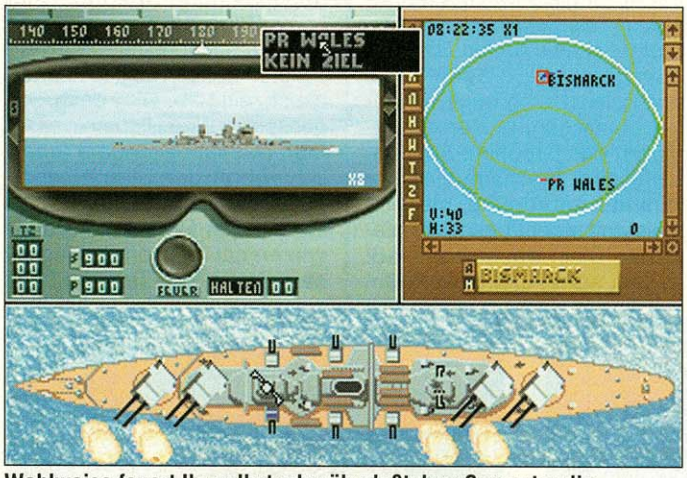
Wer das Hauptprogramm bis zur letzten Schiffsschraube auswendig kennt, kann sich mit zwei Missionsdisketten neuen Dickschiff-Nachschub gönnen. Auf der einen Diskette befinden sich amerikanische Schiffe, die nun im Atlantik dümpeln, auf der zweiten schlummern Superschiffe, die in der Realität nie über die Reißbrettphase hinausgekommen sind. Wem das immer noch nicht reicht, kauft sich das passende, separat erhältliche, Konstruktionset gleich mit dazu, oder kauft die neue CD-Rom-Variante des Spiels. Hier schlummern alle Einzelprogramme friedlich vereint auf dem Silberling. *mh*



Nur mit einem Suchflugzeug behaltet Ihr den Überblick



Auf der lokalen Seekarte überwacht Ihr den Kurs der Schiffe



Wahlweise feuert Ihr selbst oder überlaßt dem Computer die Geschütze

Meine Meinung

Friedlich geht's in *Burning Steel* – wie auch bei den Kollegen der Konkurrenz – nicht gerade zu. Glücklicherweise hat der Deutsche Vertrieb von SSI die übersetzte Version gegenüber dem US-Original entschärft. In *Burning Steel* ist das heikle Seekriegsthema geschickt aufbereitet worden. Wer nur mal schnell in der Mittagspause ein paar Böllerschüsse loswerden will, liefert sich im Duellmodus mit einem Computerschiff ein herziges Duell. Spieler, die sich hauptsächlich in der drögen Umgebung eines Kartenzimmers wohl fühlen, dümpeln als Admiral über taktisch wichtige Seekarten und überlassen dem Computer das Gefechtshandwerk. Erfreulich ist, daß sich SSI endlich von dem reinrassigen und grafisch eindrucksloser Icon-System älterer Strategieprogramme gelöst hat und auch technisch tief in die Trickkiste griff. Dank der 3D-Fernglasansichten, der schmucken Schiffsmodelle und der krachigen Soundeffekte, macht *Burning Steel* gleich nochmal soviel Spaß.

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: SSI
Distributor: Softgold
Zirka-Preis: 120 Mark
Genre: Strategie

MS-DOS: 77%

DES GmbH
Dinger EDV Systeme
Am Marienstein 8
66482 Zweibrücken

MS-DOS Hardware

Thrustmaster Flightcontrol199.–
Thrustmaster Weapon Control229.95
Thrustmaster Mark II WCS289.–
Thrustmaster Flightc. Pro329.–
Gravis Gamepad 55.–
Gravis Joystick 79.95
Gravis Analog Pro 99.95
Competition Pro Joystick 69.95

MS-DOS Programme
z.B.:
Pirates GoldMS-Dos 138.–
PrivateerMS-Dos128.–
ProtostarMS-Dos108.–
SubwarsMS-Dos139.– *
Strike Commander MS-Dos128.–
StrongholdMS-Dos 98.–
Shadow-CasterMS-Dos118.–
StarlordMS-Dos138.–

Festplatten:

Conner CP-30174E/ 170 MB/ 17 ms 384.–
Conner CP-30254H/ 251 MB/ 14 ms 464.–
Conner CFA-340A/ 343 MB/ 13 ms 599.–
Conner CP-30544/ 520 MB / 10 ms 1240.–

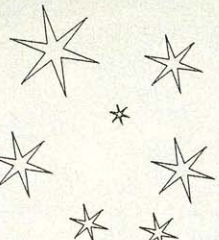
Soundkarten:

Soundblaster 16 ASP 448.–
Sound Master PCM 16 Pro 459.–
Sound Master FM 16 236.–

CD-Rom Laufwerke

AT-Bus:
Mitsumi CRMC LU005s Int. 419.–
Phillips CM 205 int. 329.–
Phillips CM 205 int.
incl. 16 Bit Soundk. 649.–
SCSI:
NEC CDR 84-1 SCSI Multisp. XA int. 799.–
TEAC CD50-01 SCSI Multisp. XA int. 730.–
(alle SCSI-Laufwerke ohne Controller)

(* Bei Druckunterlagenschluß noch nicht lieferbar)
Alle Preise verstehen sich in DM incl. 15 % Mwst. zzgl. Versandkosten und Nachnahme. Preisänderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten



Junge Fahrer sind für Sicherheit.

Stimmt das? Im Prinzip schon. In einer Umfrage bekannten sich viele tausend junge Autofahrer zu Rücksicht und Sicherheit am Steuer. „Kein Henker am Lenker" ist ihr Slogan.

Trotzdem: Zu viele junge Leute sterben auf der Straße, meistens nachts, meistens nach der Disco.

Was tun?

Die Aktion Junge Fahrer der Deutschen Verkehrswacht befaßt sich mit der überdurchschnittlichen Unfallgefährdung junger Autofahrer und hält interessantes Informationsmaterial für Sie bereit.

❑ Bitte schicken Sie mir Informationsmaterial

Absender:

Aktion Junge Fahrer
Am Pannacker 2
5309 Meckenheim

TOPTECH - Hard- und Software

Multimedia - ISA-Bus - Komplettsysteme:
Panasonic DoubleSpeed CD-ROM-LW, Original Soundblaster deluxe, 4MB RAM, 210MB FP, 3,5"LW, SVGA, 512KB, MiniTower oder Desktop, Tastatur, Maus, 14"Color-Monitor, strahlungsarm...

...als 386DX, 40MHz, AMD	2622.-
...als 486DLC, 33MHz, Cyrix/TI	2680.-
...als 486DLC wie oben + CoPro	2760.-

Multimedia - Vesa local Bus - Komplettsysteme:
Panasonic DoubleSpeed CD-ROM-LW, Original Soundblaster Pro deluxe, 4MB RAM, 210MB FP, 3,5"LW, Vesa LB SVGA, 1MB, 16Mio. Farben, Vesa LB Controller, Mini-Tower oder Desktop, Tastatur, Maus, 14" Color-Mon., strahlungsarm...

...als 486SX, 25MHz, Intel	3157.-
...als 486DX, 33MHz, Intel	3491.-
...als 486DX2, 50MHz, Intel+Kühler	3594.-
...als 486DX2, 66MHz, Intel+Kühler	3836.-

Motherboards: (ISA und Vesa Local Bus)

386DX40, Interner Cache, AMD	230.-
486DLC33, Intrener Cache, Cyrix/TI	285.-
486DLC33, 128KBCache + CoPro	375.-
486SX25, dynCache, Intel, 3VesaLB	415.-
486DX33, dynCache, Intel, 3VesaLB	745.-
486DX40, 256KBCache, AMD, 2VLB	800.-
486DX2/50, dynCache, Intel, 3VLB	850.-
486DX2/66, dynCache, Intel, 3VLB	1165.-
486 ohne CPU, dynCache, 3VLB	230.-

Vesa Local Bus - Karten:

1MB (2MB) Combo-Karte, VGA 16MioFarb. +2HD/2FD+2S/1P/1G	275.-(375.-)
Kombi-Contr. 2HD/2FD, 2S/1P/1G	80.-
VGA 1MB (2MB) Cirrus 5426	228.-(321.-)
VGA 1MB S3 oder ET4000/W32	298.-

AT-BUS-Festplatten:

SEAGATE	
130MB/170MB/214MB	326.-/360.-/378.-
261MB/341MB/452MB	432.-/585.-/838.-
WESTERN DIGITAL	
212MB/256MB/341MB	400.-/427.-/587.-

Strahlungsarme Color-Monitore:

14"/14"NI/15"NI	520.-/570.-/725.-
17"NI/20"NI	1380.-/2220.-

Andere Komponenten & Systeme auf Anfrage
Händleranfragen erwünscht

ALCOM 06221/168854
GAME SOFT 06223/2996 FAX 2949
MLC 0621/7900312 FAX 7900412
TOPTECH 06202/24495 FAX 24532

PC & AMIGA

Okay Soft

Inh. Herbert Wirnshofer
Am Graben 2 92557 Weiding
Tel. 09674-1279 Fax -1294
hotline news -8405

		PC	AMIGA
Aces over Europe	DV	74.90	
Alone in the Dark	DV	90.90	
Ancient Art of War..	DA	80.90	57.90
Burning Steel	DV	82.90	
Buzz Aldrin Race..	DA	87.90	
Chaos Engine	DA		49.90
Chuck Rock II	DA		45.90
Curse of Enchantia	DV	83.90	82.90
Dark Sun		69.90	
Day of Tentacle	DV	87.90	
Dune II	DV	64.90	53.90
Eco Quest II		59.90	
Eishocken Manager	DV	79.90	69.90
F-15 Strike Eagle III		87.90	
Flashback	DV	66.90	59.90
Flugsimulator 5.0		87.90	
Freddy Pharkas	DV	65.90	
Front Page Football 93		67.90	
Elite II	DA	66.90	52.90
Goal	DV	72.90	52.90
Gobliins 2	DV	90.90	71.90
High Command		79.90	
Jutland - CD-Rom		109.90	
Kings Quest 6	DV	74.90	
Lands of Lore		62.90	
Lemmings II	DA	79.90	69.90
Lionheart	DA		54.90
Lost Vikings	DV	82.90	69.90
Lothar Matthäus	DV	71.90	62.90
Might + Magic 6	DV	86.90	
NHL Hockey	DA	76.90	
One Step Beyond	DA	42.90	40.90
Pirates Gold	DV	83.90	
Privateer	DA	81.90	
Railroad Tycoon Deluxe	DA	75.90	
Simon the Sorcerer	DV	88.90	
Soccer Kid			53.90
Space Quest 5	DV	69.90	
Strike Commander	DA	86.90	
- Speech P./Tactical..	DA	41.90	
Stronghold	DV	79.90	
Syndicate	DV	77.90	60.90
TFX	DA	88.90	
The 7th Guest - CD-Rom	DA	125.90	
Tornado	DA	68.90	
Traps'n'Treasures	DV		69.90
Turrican III			51.90
Warlords II		79.90	

Lösungshefte ab 9.90 !!
kostenlose Komplettliste anfordern !!

Soundblaster 16 Basic	285.-
Soundblaster 16 ASP	429.-
Soundblaster Pro	239.-
Soundblaster deluxe	149.-
Waveblaster	389.-
GRAVIS Ultrasound	359.-
CD ROM Mitsumi FX001 S	369.-
GRAVIS Joystick	69.-

Vorauskasse o. Stammkunden 4.90; Nachnahme 7.90
Ausland, Erstlieferung nur Vorauskasse DM 12.50

Es kann nur einen geben:
Logibyte hat Spiele!

Fritz -das Schach-Spiel	95,-
Microsoft Flug Simulator	125,-
Wing Commander Academy	60,-
Skat 92	60,-
Syndicate	75,-
Prince of Persia	65,-
Privateer	95,-

Bei Logibyte spart man bis zu 50%* bei Schulversionen!

WordPerfect 6.0	399,-
MS Excel	389,-
MS Word	389,-
Borland C++ 3.1	389,-
Turbo Pascal 7.0	249,-

Ruf bei Logibyte an!

Wir informieren Euch gern über unser gesamtes Spiele-Angebot und Schulversionen von Software (Ihr spart bis zu 50%* gegenüber den kommerziellen Vollversionen!) Alle Pakete können in unseren Läden natürlich gleich mitgenommen werden. Alle Preise sind Abholpreise.

Händler-Anfragen erwünscht!

Logibyte Center
Hauptstraße 101
10827 Berlin
(Schöneberg)

Logibyte Shop bei A-Z
Alexanderplatz 6
10178 Berlin
(Mitte)

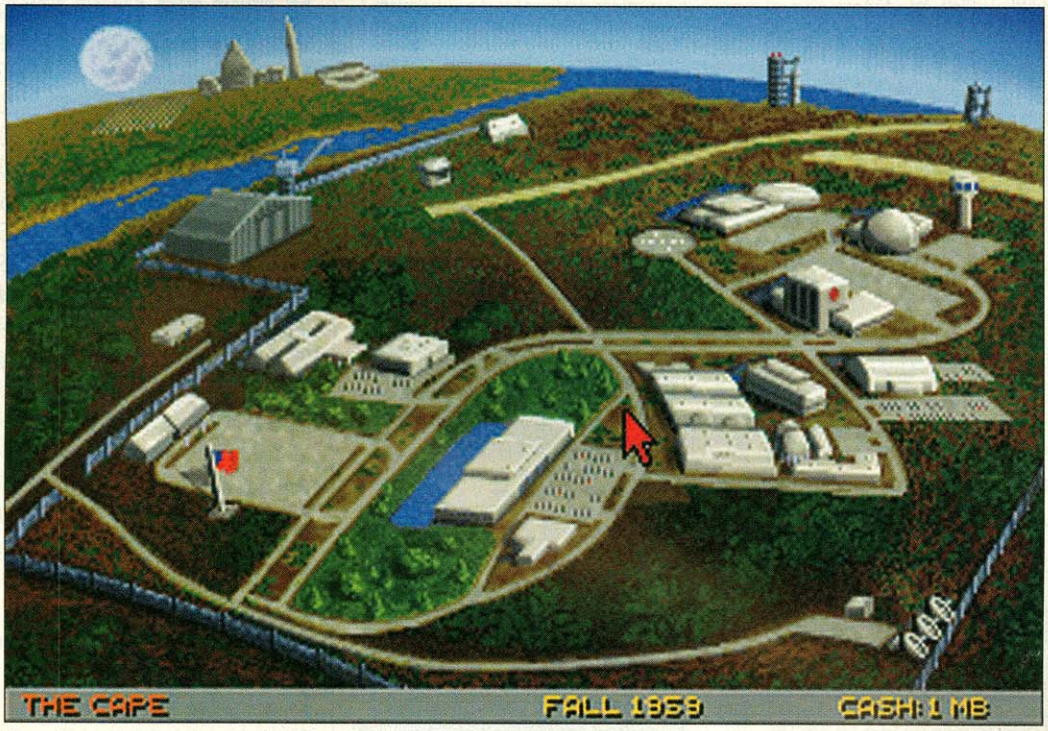
Ansprechpartner am Spiele-Telefon:
Hans-Jörg Rolle

Das **Spiele-Telefon:**
(030)396 000-10

Pfannstiel's Logibyte®
SOFTWARE & BÜCHER

Buzz Aldrin

Wettlauf um den Mann im Mond: In Interplays Spacespiel *Buzz Aldrin: Race into Space* zimmert Ihr Euch ein eigenes Raumfahrtprogramm zusammen.



Euer Raumfahrtzentrum wächst und gedeiht im Laufe der Spieljahre

Bis im Juli des Jahres 1969 der erste Mensch den Mond betreten konnte, lieferten sich die USA und die ehemalige Sowjetunion ein wahres Techno-Wettrennen um den ersten Platz im All. In Interplays Mischung aus Strategiespiel und Wirtschaftsprogramm *Buzz Aldrin: Race into Space* könnt Ihr nun dieses Rennen nachspielen. Wahlweise als Chef der amerikanischen oder der russischen Weltraumbehörde, versucht Ihr nun als erster, innerhalb von 20 Spieljahren, einen Menschen zum Mond zu schicken. Die andere Seite wird entweder vom Computer oder von einem Kumpel übernommen. Spielt Ihr mit einem Freund, trefft Ihr abwechselnd Eure Entscheidungen.

Je nach ausgewählter Nationalität, startet Ihr Eure Karriere im amerikanischen Raumfahrtzentrum von Cape Canaveral oder dem russischen Baikonur. Zu Beginn habt Ihr nur ein wenig Grundkapital, auf dem Gelände stehen nur ein paar Hütten, eine einzelne Abschußrampe sowie ein winziges Forschungszentrum. Im späteren Verlauf des Spiels kommen nicht nur neue Gebäude hinzu, sondern alte Installationen werden entsprechend ausgebaut. Per Mausklick auf die verschiedenen Gebäude begebt Ihr Euch in die verschiedenen Einrichtungen des Raumfahrtzentrums. Ihr kauft Raketen und Satelliten oder laßt neue Geräte im Forschungszentrum entwickeln, rekrutiert und bildet neue Astronauten aus, stellt künftige Space-Missionen zusammen und kontrolliert das Budget. Habt Ihr alle Einzelteile für einen Raketenstart zusammengeschraubt und eine Startrampe ausgesucht, könnt Ihr die Mission vom Kontrollzentrum überwachen. Auf mehreren Monitoren flimmern Digifilme mit den verschiedenen Phasen des Einsatzes – bis zum nächsten Start. Natürlich kosten alle künftigen Projekte eine Menge Geld. Mehr Geld bekommt Ihr nur von Eurer Regierung. Allerdings nur, wenn Ihr erfolgreich seid: Für jede gelungene Mission bekommt Ihr Prestigepunkte, besonders viele für eine Mission, die Ihr vor dem Kontrahenten absolviert, für jeden Fehlschlag werden Euch Punkte abgezogen. Je mehr Punkte Ihr bekommt, desto mehr Geld erhaltet Ihr im nächsten Spieljahr. *mh*

Was macht der Astronaut in seiner Freizeit?

Meine Meinung

Wer hätte das gedacht: Normalerweise verlasse ich bei den meisten Wirtschaftssimulationen kreischend das Spielezimmer, aber *Buzz Aldrin: Race into Space* hat es mir wahrhaftig angetan. Mit Genuß und Akribie versuche ich, den Computergegner (oder einen Kumpel) zu überrunden, feiere jeden erfolgreichen Raketenstart mit Jubelgeschrei und kriege bei einer forschen Fehlzündung eine Krise. Erfreulicherweise sinkt der Spannungslevel und die Motivation auch im weiteren Spielverlauf von *Buzz Aldrin* nicht ab. Im Gegenteil: Ist das eigene Raumfahrtzentrum ordentlich ausgebaut und ein halbes Dutzend Projekte sind gleichzeitig in der Mache, kommen selbst ausgebuffte Strategen gehörig ins Schwitzen. Eine Spieloption vermisse ich jedoch schmerzlich: Eine Link-Option, mit der man zwei Rechner per Kabel oder Modem miteinander verbinden könnte. Wenn zwei Kollegen am gleichen PC an neuen Raketen basteln, geht der Geheimniseffekt ("Was macht der Nachbar als nächstes?") leider komplett flöten.

Hersteller: Interplay
Distributor: Electronic Arts
Zirka-Preis: 120 Mark
Genre: Strategiespiel

MS-DOS: 74%

Carriers at War

Australien rüstet auf: Zwischen Känguruhs und Koalabären bastelt die kleine Firma SSG am liebsten an herzigen Strategiespielen.

Wenn wir an Australien denken, schlüpfen Bilder von pelzigen Knuddelviechern durch unsere Gehirnwindungen. Daß sich mittlerweile zwischen Känguruhs und Koalabären eine recht rührige Spielesoftware-Szene breitgemacht hat, ist auch in hiesigen Breiten bekannt. Vor allem Strategiespiele vom fünften Kontinent erfreuen sich immer größerer Beliebtheit. SSG, die Macher des Fantasy-Strategicals *Warlords 2* (wird ebenfalls in diesem Sonderheft vorgestellt), sind jedoch nicht nur auf die Umsetzung von Märchenstoffen festgelegt, sondern haben auch das ein oder andere historisch orientierte Taktikspiel im Programm.

Carriers at War ist eines der SSG-Spiele mit geschichtlichem Hintergrund. Als Vorlage dient die Auseinandersetzung zwischen den USA und dem japanischen Inselreich zum Zeitpunkt des zweiten Weltkrieges. Schauplatz des strategischen Getümmels ist der pazifische Ozean, Hauptakteure sind die jeweiligen Flottenverbände der beiden Kontrahenten. Wie der Name des Spiels schon sagt, stehen dabei die Flugzeugträger deutlich im Vordergrund. Als US-Admiral oder Nippon-Kapitän sucht Ihr Euch eine historische Mission zum Nachspielen heraus. Zur Wahl stehen beispielsweise die Schlacht um die Midway-Inseln, der Angriff auf Pearl Harbour oder die Salomon-Offensive. Danach pickt Ihr Euch einen Flottenverband heraus, mit dem Ihr die Mission absolvieren wollt. Anfänger begnügen sich mit einer kleinen Flotte und lassen die meisten Schiffe vom Computer steuern, fortgeschrittene Experten übernehmen das Kommando über eine dicke Flotte. Sind alle Einstellungen über Schiffsverbände, Kampfort und Nationalität gemacht, wird auf einer Übersichtskarte das ausgewählte Seegebiet gezeigt. Via Mausklick verteilt Ihr Befehle an die verschiedenen Schiffe, setzt den Kurs und die Geschwindigkeit fest, startet Aufklärungsflugzeuge, sucht die umliegenden Gewässer nach U-Booten ab und kontrolliert die aktuelle Wetterlage. Entdeckt Ihr einen gegnerischen Verband, könnt Ihr Bomber mit verschiedenen Waffenladungen bestücken und nebst passendem Jägergeleitschutz starten. Im aktuellen Gefecht werden kleine Animationssequenzen eingeblendet, worin Ihr Treffer genau beobachten könnt.

Die Grafik ist übrigens nicht in VGA, sondern *Carriers at War* nutzt die hohe EGA-Auflösung zur Bildschirmdarstellung. *mh*

Auf der Seekarte des Einsatzgebietes verschiebt Ihr Eure Einheiten

Flugzeuge müssen vor dem Start individuell ausgerüstet werden

Unter Beschuß: In der Animationssequenz seht Ihr, wie gut die Piloten treffen

Meine Meinung

Ohne Zweifel hat SSG den Bogen raus und läuft so mancher "etablierteren" Strategiefirma den Rang ab. Mit der Mischung aus knochentrockener High-End-Taktik und der ziemlich simplen Benutzerführung sowie dem schicken Outfit schafft SSG mit *Carriers at War* auf Anhieb den Sprung in die Spieleoberliga. Laßt Euch aber nicht täuschen: Trotz der Simpelbedienung ist *Carriers at War* auf keinen Fall ein Strategieprogramm ohne Tiefgang. Wer immer auf den Computer vertraut und seine Pötte ohne rechte Überlegung durch den Pazifik dampfen läßt, ist bald ein flottenloser Admiral. Nur Flugzeugträgerkapitäne, die ein Auge auf die Feindbewegungen werfen, die Wetterlage ständig kontrollieren und sich vor U-Booten in acht nehmen, haben gegen den recht knackigen Opponenten eine echte Chance. Auch wenn Grafikfetischisten die VGA-Unterstützung fehlt, die hochauflösenden EGA-Bilder reichen dicke aus, um der gehobenen Strategiekost einen passenden optischen Rahmen zu verleihen.

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: SSG
Distributor: Electronic Arts
Zirka-Preis: 100 Mark
Genre: Strategiespiel

MS-DOS: 72%

Chuck Rock 2 – Son of Chuck

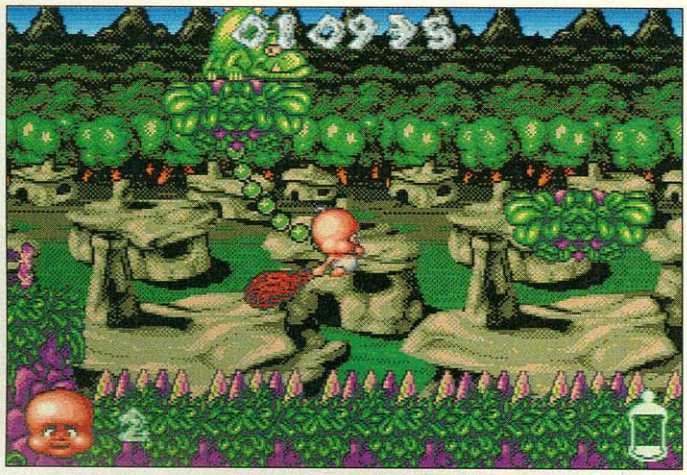
Der Apfel fällt nicht weit vom Stamm: Chuck Junior tauscht seine Rassel gegen eine dicke Keule und verhaut wahllos Dinosaurier und anderes Urzeitgetier auf dem Amiga.

Der bierbauchige und unrasierte Vorzeitmensch *Chuck Rock* sprang vor geraumer Zeit in Core Designs Jump´n´Run durch die Schaltkreise diverser Computer und Videospiele und befreite die hübsche Ophelia aus den Klauen des Dinosauriers Gary Gritter. Aus Begeisterung über die geglückte Rettung entflammte eine folgenschwere Liebe – neun Monate später erblickte das plärrende Resultat das Licht der Urzeit: Chuck Junior.

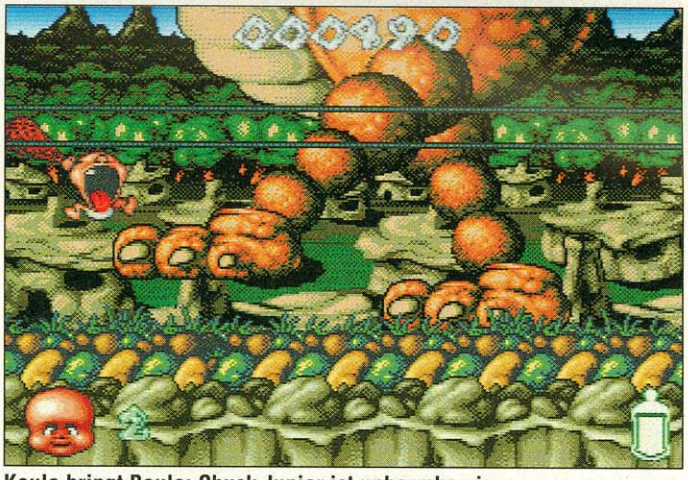
Doch die Steinzeit birgt viele Gefahren – diesmal hat es den vorbildlichen Vater erwischt: Der böse Brick Jagger entführt Chuck Senior und stürtz damit den Rest der Sippe in arge Bedrängnis. Doch Brick hat die Rechnung ohne Junior gemacht: Ganz den aggressiven Genen des Papas verpflichtet heftet sich unser Steinsäugling an die Fersen des finsteren Entführers Der kleine Hosenmatz klettert in *Chuck Rock 2 – Son of Chuck* über das Laufgitter, tauscht seine Rassel gegen eine Keule und macht sich auf die Suche nach seinem Vater.

Sechs scrollende Spielstufen mit jeweils drei bis vier Abschnitten muß Chuck Junior durchqueren, bis er Brick Jaggers Versteck erreicht und sein Vater ihn in die behaarten Arme schließen darf. Das uns die Arbeit nicht zu einfach gerät, dafür sorgen: Steinzeitler, Stechmücken und Haifische, die angriffslustiger sind als eine Horde tollwütiger Rottweiler machen Junior das junge Leben schwer. Allerdings sind diese Unholde so ungefährlich wie der Verzehr von Babybrei, verglichen mit den exorbitanten Endgegner-Dinosauriern, deren Fleischmasse sich über mehrere Bildschirme verteilt und nur bei Dauerbeschuß in die Knie geht. Zum Glück hat Chuck Junior seinen Spinat stets aufgegessen und die schlagkräftige Keule im Handgepäck: Ein kräftiger Hieb und die Unholde werden schneller vom Bildschirm gewischt als Mike Tyson bis zehn zählen kann.

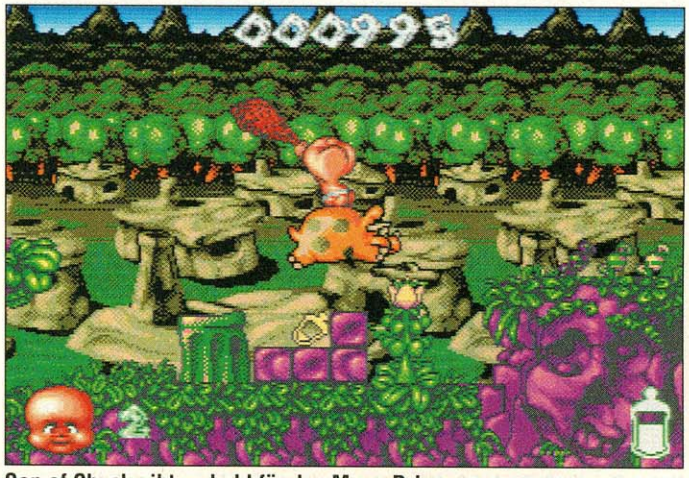
Chuck Juniors Energieanzeige hat stilecht die Form einer Nuckelflasche. Junior sollte vorsichtig durch die steinzeitliche Flora und Fauna marschieren – nach fünf Feindberührungen macht er sein allerletztes Bäuerchen und wird seine Mutter und seinen Vater nie wiedersehen. Doch auf versteckten Plattformen und in Bonushöhlen warten kraftspendende Herzchen, die bei Berührung die Nuckelflasche wieder auffüllen, auf den Kleinen. Außerdem gibt es zum Glück auch hilfsbereite Tiere: Junior darf zum Beispiel einen Vogel Strauß einreiten – dieser beschützt Chuck Junior und ist mit starker Sprungkraft gesegnet. *js*



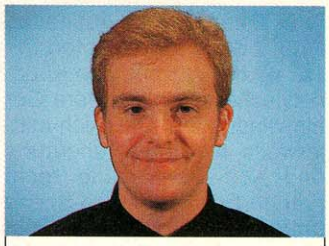
Ist es Bonk? Ist es Christian? Nein, es ist Chuck Junior!



Keule bringt Beule: Chuck Junior ist unbarmherzig



Son of Chuck gibt es bald für das Mega Drive



Meine Meinung

Der Apfel fällt nicht weit vom Stamm: Schon *Chuck Rock* zähle ich zu den besseren Jump´n´Runs. Sohnemann Chuck Junior ist in der Evolution noch einen Schritt vorangekommen: Die Level sind gut ausgetüftelt, nie zu schwer und mit einer Großportion Humor durchsetzt. Leider hat *Chuck Rock 2: Son of Chuck* ein Defizit an originellen spielerischen Ideen – so schwungvoll und witzig der Debütauftritt des Sprößlings auch ist. Core Design hat auf neue Spielelemente verzichtet und bietet einen bunten Querschnitt aus erfolgreichen Spielen: Dickkopf Chuck Junior gleicht *Bonk* wie ein Dinosaurierei dem anderen, reitet wie Master Higgins aus *Adventure Island 2* auf prähistorischen Tieren und trifft auf *Joe & Mac*-Riesendinosaurier. Trotzdem: Seit *B.C.'s Quest for Tires* hatte ich nicht mehr soviel Spielspaß in der Steinzeit. Außerdem ist *Chuck Rock 2: Son of Chuck* das perfekte Weihnachtsgeschenk für *Jurassic Park*-Fanatiker: Es gibt Dinosaurier en masse.

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Core Design
Distributor: Bomico
Zirka-Preis: 80 Mark
Genre: Geschicklichkeit

Amiga: 76%

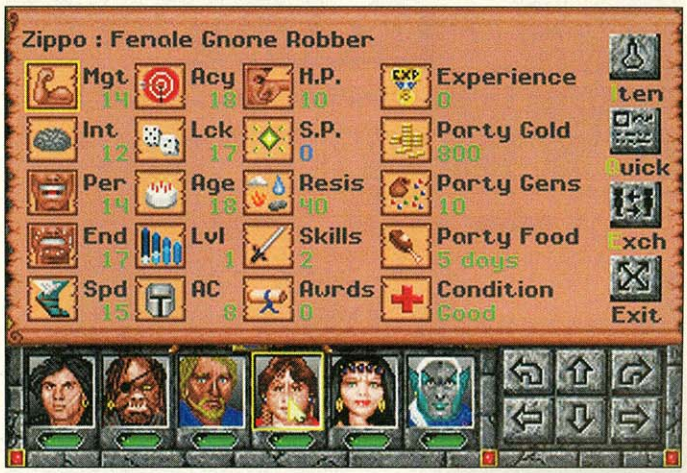
Clouds of Xeen

New World Computing kann es nicht lassen: Kaum ist Obermiesling Shelthem besiegt, stellt sich uns ein neuer Schrecken in den Weg.

Prügelei: Ein einfacher Mausklick genügt, und die Party greift zu den Waffen.

Die amerikanische *Might & Magic*-Rollenspielreihe hat sich ganz unauffällig und bescheiden zu den Longsellern des Genres entwickelt. In *Clouds of Xeen*, dem vierten Sproß der Reihe, verschlägt es uns und sechs Schutzbefohlene auf den Fantasy-Planeten Xeen, auf daß wir dort alle Rätsel lösen und allen ortsansässigen Monstern gewaltig eins auf den Schädel hauen. Wahlweise könnt Ihr Euch mit einer vorgefertigten Instanttruppe ins Vergnügen stürzen oder, wie es sich gehört, Eure Party selber zusammenbasteln. Fünf Rassen und zehn Klassen stehen auf Abruf bereit und überzeugen jeweils durch andere Fertigkeiten und Besonderheiten. Bevor Ihr endlich loslegt, dürft Ihr noch entscheiden, ob Euch der Sinn mehr nach handfesten Raufereien oder kontemplativen Rätselaufgaben steht. Entscheidet Ihr Euch für Letzteres, tauchen deutlich weniger Monster auf und es bleibt mehr Zeit zum Nachdenken.

Das Abenteuer startet irgendwo in einem Provinzstädtchen auf Xeen, wie schon in den Vorgängern wird das dreidimensionale Fantasy-Land aus der Perspektive der Party geboten. – Alle Monster in der detaillierten Landschaft sind animiert. Zusätzlich zu dieser sich schrittweise verändernden 3D-Grafik darf natürlich auch ein Charakterbildschirm für jeden Kämpen nicht fehlen. Hier erfahrt Ihr alles Wissenswerte über Eure Barbaren, Ranger, Ninjas, Ritter, Zauberer und Priester. Sammelt Ihr unterwegs Schätze und andere Gegenstände, werden sie hier verteilt und angelegt. Rund um den großen Hauptbildschirm, der die Aussicht nach draußen bietet, gruppieren sich zahlreiche Icons. Ein Mausklick genügt, und die Charaktere zaubern, prügeln auf Monster ein, wagen einen Fernschuß mit Pfeil und Bogen oder legen sich zur Ruh. Zur besseren Orientierung zeichnet das Programm automatisch eine Übersichtskarte des riesigen Areals von Xeen mit. An den vergeßlichen Abenteurer hat New World Computing ebenfalls gedacht. Wer sich nicht alle Paßwörter, wichtige Informationen und Miniaufträge merken kann, schlägt einfach in einem elektronischen Notizbuch nach. Befördert werden die Helden in Trainingshallen. *vw*



Charakterstärke: 17 Skills und Fertigkeiten sind für jeden Helden im Rollenspiel-Angebot

Meine Meinung

"Handwerk hat goldenen Boden", denkt man sich wohl bei New World Computing und liefert ein gediegenes Rollenspielchen nach dem anderen ab. Inzwischen hat sich das leicht antiquierte Spielsystem zwar überlebt, aber für eine fesche Monsterhatz ist das unkomplizierte *Clouds of Xeen* allemal gut. Wer einen der Vorgänger kennt, wird sich nicht nur sofort heimisch fühlen, sondern auch wissen, was ihn erwartet. Ein riesiges Spielareal, zahlreiche Sub-Plots, Story-Verzweigungen, ein Haufen Gegenstände und reichlich Skills, Levels und Zaubersprüche. Was stört´s den Computerritter, daß das alles schon mal in der einen oder anderen Form dagewesen ist. Das Kampfsystem ist einfach und stellt auch Neulinge nicht vor zu hohe Anforderungen. Nicht ganz so erfreulich ist die Tatsache, daß man einigen Rätseln im Spiel erst durch den Kauf der Zusatzdiskette *Darkside of Xeen* auf die Spur kommt. Diese unnötige Beutelschneiderei kann man sich in Zukunft sparen.

Hersteller: New World Computing
Zirka-Preis: 120 Mark
Genre: Rollenspiel

MS-DOS: 72%

Cool Spot

Punkt, Punkt, Komma, Strich: In Virgins Geschicklichkeitsspiel steuern wir einen runden Comic-Helden durch elf fröhliche Plattform-Levels.

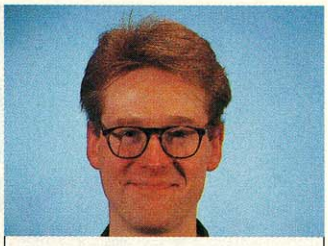
Da lacht der Taschenkrebs: Spot hüpft über den Strand

Während der Zitronen-Softdrink "Seven UP" in unseren Breiten immer noch eher ein Kümmerdasein führt, gehört er in den Staaten zu den ganz Großen in den Limonadenregalen. Vielleicht liegt das Verkaufsgefälle an den unterschiedlichen Werbefiguren. Hier rührt der gewöhnungsbedürftige Postpunk Fido Dido die Werbetrommel, in den USA steigt *Spot* für "Seven UP" in den Ring. *Spot* ist das personifizierte Logo von "Seven UP" - ein kleiner roter Punkt mit Armen und Beinen.

Auch in *Cool Spot*, dem Spiel zur Limo, dreht sich alles um den Werbeträger und seine Brut. Alle Punkte, außer Spot persönlich, wurden vom obligatorischen Obermotz eingefangen und irgendwo in dessen weitläufigem Einflußbereich versteckt. Um die Lage weiter zu erschweren, steckt jeder Anverwandte in seinem persönlichen Käfig, der nur dann aufgeht, wenn unser Held mit einem ganzen Sack voller Bonuspunkte vorbeihüpft. Je nach eingestelltem Schwierigkeitsgrad, genügt ein unterschiedlich großer Vorrat an Bonuspunkten, um die Mitpunkte zu befreien. Also steuern wir den hüpfenden und kletternden Spot durch insgesamt elf Levels auf der Suche nach roten Kullern. Die sind an allen unmöglichen Ecken und Enden versteckt. – Das Programm gibt automatisch Bescheid, wenn der Vorrat genügend aufgefüllt ist und wir das entsprechende Schloß aufstemmen können. Damit wir uns nicht verlaufen, erscheinen ab und zu kleine Hinweispfeile in den Levels, die uns direkt zu den eingesperrten Familienangehörigen führen. Ein moderates Zeitlimit sorgt für zusätzliche Motivation.

Spot kann nicht nur springen sondern auch ausgezeichnet klettern

Natürlich ist es nicht damit getan, möglichst viele Bonuspunkte einzusammeln. – Überall in den Levels wuseln niedliche Gegner, die wir abräumen müssen. Wie es sich für einen Limonadenhelden gehört, ist unsere Waffe die Sodapistole, mit der wir Gegner formschön vom Bildschirm schäumen. Wird dagegen der Punkt ausradiert, dürfen wir, je nach Schwierigkeitsgrad, aus einem unterschiedlich großen Punktpool schöpfen. Sind wir in einem Level besonders erfolgreich gewesen, dann werden wir mit einer kleinen Bonusrunde belohnt. Spot springt über Blasen und Luftballons und versucht dabei, unter Zeitdruck aus einer "Seven UP"-Flasche zu entkommen. *VW*



Meine Meinung

Es gibt wirklich schlechtere Spielchen mit Werbe-Intention. Die dezent auftauchenden "Seven UP"-Fläschchen zur Lebensenergie-Auffrischung darf man den Programmierern verzeihen, solange sie ein so witziges Produkt abliefern. *Cool Spot* flitzt so dynamisch mit seinen elastischen Beinchen und rudernden Armen durch die abwechslungsreichen Level, daß schon allein das Zuschauen Spaß macht. Es gibt nicht viele andere Modulhelden, die so viele Animationsphasen und optische Gags bieten. Läßt man Spot einige Zeit im Level stehen, holt er sein Jojo raus, putzt die Brille oder betätigt sich anderweitig. Unterstützt durch schmissige Weisen und reichlich niedlich-gemeine Mieslinge ist *Cool Spot* fast ein Comicfilm zum Mitspielen. Bei soviel grafischer Pracht stören auch der wenig originelle Levelaufbau und die recht dämlichen Gegner nicht. Ein gelungenes Fun-Spiel für Limo-Fans.

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Virgin
Zirka-Preis: 130 Mark
Genre: Geschicklichkeit

Mega Drive: 75%

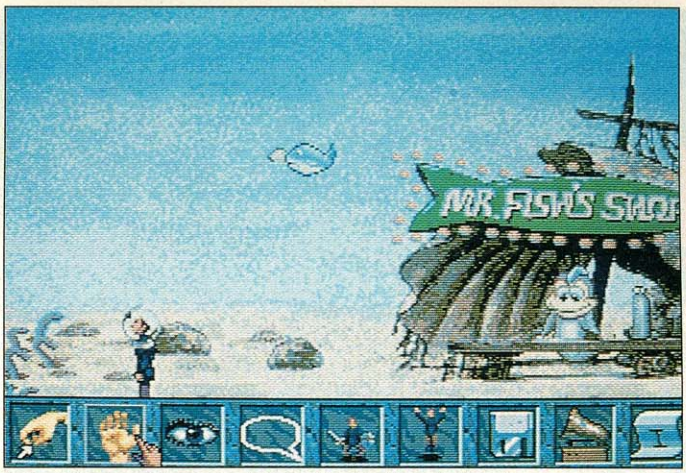
Curse of Enchantia

Hexensabbat im Computer: In Core Designs erstem Grafik-Adventure treten gleich drei Exemplare der besenreitenden Zauberzunft auf.

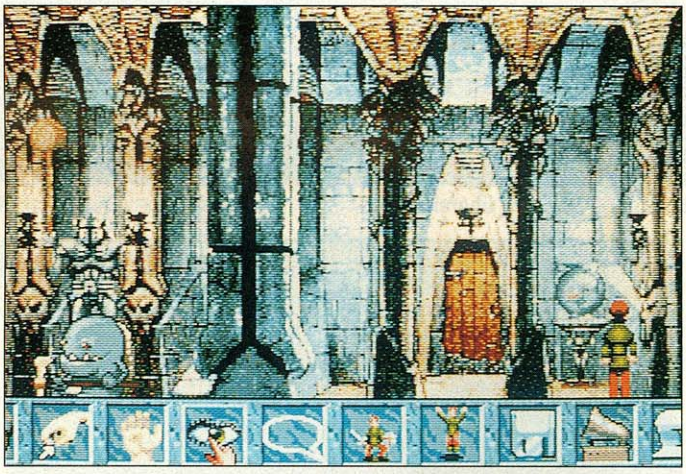
Hexen oder was man in früheren Jahrhunderten dafür hielt, hatten noch nie einen leichten Stand. Den Vorurteilen im Mittelalter fielen Tausende von unschuldigen Frauen zum Opfer. Zum Glück sind diese dumpfen Zeiten heute leidlich überwunden. Trotzdem hat die Hexenzunft ihren schlechten Ruf behalten und tritt nicht nur im Märchen als Inkarnation des Bösen in Erscheinung. – Auch Computerspiel-Designer bauen mit Vorliebe ein paar Exemplare in ihre Programme ein.

In *Curse of Enchantia* wirken gleich drei bösartige Hexenmädel mit. Die Damen sind so böse, daß selbst die Hexe aus Hänsel und Gretel zum Waisenknaben wird. Einmal alle hundert Jahre muß das dunkle Trio einen besonderen Trank brauen, ohne den die Damen in Sekundenschnelle zu Staub zerfallen würden. Ein wichtiger Bestandteil des sinistren Rezepts: Ein kleiner, unschuldiger Junge. Natürlich schlüpfen wir in die Rolle der unfreiwilligen Suppeneinlage und machen uns daran, dem Hexentrio das Handwerk zu legen.

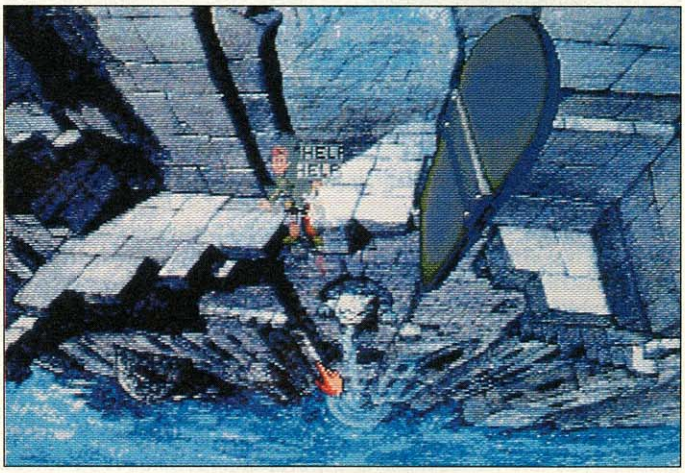
Wie es sich für ein ausgewachsenes Adventure gehört, steuern wir den Helden mit der Maus durch die Geschichte. Immer wenn wir den Handlungsort wechseln, wird eine neue Grafik geladen, in der sich das Heldensprite frei bewegen kann. Reicht der Platz auf dem Bildschirm für die entsprechende Räumlichkeit nicht aus, wird brav nach links und rechts gescrollt. Immer wenn Bradley in Rätselaktion treten soll, klicken wir mit der Maus auf einer Icon-Leiste den gewünschten Befehl an. Wir können Gegenstände aufnehmen, manipulieren, weitergeben und natürlich im Inventory verstauen. Bradley, unser Schutzbefohlener, kann laufen, springen, kämpfen, essen und reden. Je nachdem, wo gerade auf dem Bildschirm das meiste los ist, erscheint die Befehlsleiste auf Wunsch am oberen oder unteren Bildschirmrand. So bleibt immer freie Sicht auf wichtige Stellen in der Grafik.



Unter Wasser: Ein umfunktioniertes Goldfischglas dient als Taucherglocke



Im Schloß des Schreckens: Held Bradley auf der Suche nach einem Ausgang



Schwupps: Abwärts geht´s in der Zwischensequenz

Zusätzlich tritt Bradley nicht über die Tastatur oder ein Auswahlmenü mit anderen Personen im Spiel in Kontakt, sondern mit Hilfe eines kleinen, digitalisierten Wortschatzes, der sich im Laufe des Spiels verändert und ausweitet.

Je nach Spielsituation wird das passende Vokabular geboten. Ein kleiner Mausklick auf ein Sprechblasen-Icon genügt und Bradley plaudert los. Angereichert wird das Abenteuer durch winzige Geschicklichkeitseinlagen, ohne die einige Rätsel nicht zu lösen sind. *vw*

Meine Meinung

Für ein Erstlingswerk ist *Curse of Enchantia* nicht schlecht gelungen. Core Design beweist, daß nicht nur Sierra und Lucas Arts ihre Adventure-Lektionen gelernt haben. *Curse of Enchantia* ist besonders für jüngere Spieler und Neulinge im Abenteuerland eine buntfröhliche Alternative zu den etablierten Produkten der Konkurrenz. Besonders die Märchenlandgrafik, die sich selbst nicht ganz ernst nimmt und haufenweise mit kleinen Gags angereichert ist, weiß zu gefallen. Die Geschichte, immerhin guter Durchschnitt, ist in sich logisch und geradlinig aufgebaut und verzichtet auf irreführende Rätselsackgassen. Mit der etwas umständlich aufgeteilten Icon-Leiste kann man nach kurzer Eingewöhnungszeit prima leben und auch die Maussteuerung funktioniert problemlos. Die eingebauten Rätsel sind leicht bis mäßig anspruchsvoll und lassen auch den jüngsten Spielern eine faire Chance.

Hersteller: Core Design
Zirka-Preis: 90 Mark
Genre: Adventure

Amiga:	**71%**
MS-DOS:	**70%**

Dark Sun

Lichtschutzfaktor 1000: SSIs neues Rollenspielsystem enführt uns auf einen Planeten, auf dem nicht nur die Sonne fürchterlich brennt.

Der Mega-Held im Überblick: Das Inventory-System ist übersichtlich

Eine Geschichte aus dem prallen Rollenspielerleben: Athas, die Welt der dunklen Sonne, war einstmals ein friedlicher Planet. Aber nach vielen tausend Jahren übernahmen gefährliche Zauberer die Macht. Die vorher freundlich scheinende Sonne verwandelten sie in einen höllischen Glutball. Die Meere verdampften und wurden zu riesigen Salzseen. Große Teile der Bevölkerung sind versklavt oder müssen zum Vergnügen der herrschenden Kaste als Gladiatoren in der Arena kämpfen. Die einzige Hoffnung der wenigen Aufrechten liegt in versteckten autonomen Dörfern irgendwo in der Wüste. Nur wenn sich alle freien Wesen von Athas zusammentun, kann die schreckliche Herrschaft der Magier überwunden werden. – Damit ist unsere Aufgabe klar.

SSI hat beim neuen Rollenspielsystem auf bewährte TSR-Vorbilder zurückgegriffen. – Auch das *Dark Sun*-Szenario gehört zum weitläufigen AD&D-Universum. Unsere neue Party, diesmal sind es vier Helden, besteht aus den bekannten Rassen Mensch, Zwerg, Elf, Halbelf und Halbling. Zusätzlich bewerben sich Riesen, Muls, eine Kreuzung aus Menschen und Zwergen und die seltsamen Thri-kreen, eine Insektenrasse, um Aufnahme in die Party. Zu den acht Klassen der Helden gehören Kämpfer, Gladiatoren, Ranger, Preserver, Priester, Druiden, Diebe und Psioniker. Alle Charakterwerte sind uns schon aus den anderen SSI Rollenspielen bekannt, Level-Beförderungen werden automatisch vom Programm verteilt.

Plaudertaschen: Auch mit recht ungewöhnlichen Personen kommt man schnell ins Gespräch

Anders als bei den alten AD&D-Vorgängerprogrammen werden wir jetzt nur noch mit einem Blickwinkel versorgt. Die Welt von *Dark Sun* präsentiert sich aus der schrägen Vogelperspektive. Die Welt ist in gleichgroße Abschnitte aufgeteilt, verlassen wir einen Bereich, wird automatisch der nächste geladen. Zur besseren Orientierung dürfen wir eine Übersichtskarte einblenden, auf der alle Gebäude eingezeichnet sind und Freund und Feind als farbige Punkte erscheinen. Kämpfe werden rundenweise ausgetragen. Die Krieger dürfen abwechselnd zuhauen, zaubern oder einen Gegenstand benutzen. Gespräche werden über ein einfaches Menüsystem abgewickelt. *vw*

Meine Meinung

Mein Dank an SSI, daß endlich auch das AD&D *Dark Sun*-Szenario als Computerrollenspiel zur Verfügung steht. Die brüllendheiße Mixtur aus "Mad-Max", "Wasteland", Endzeit und Wüstenabenteuer wirkt schweißtreibend motivierend. Die zahlreichen Sub-Plots und Nebenaufträge verdichten sich im Laufe der Spielhandlung zu einer gehaltvollen Story, an dessen Ende wir hoffentlich den Funken des Aufstands auf den Wüstenplaneten gelegt haben. Zum Glück müssen wir bei unseren Bemühungen nicht auf den bewährten strategischen Rundenkampf verzichten, der besonders in den hohen Schwierigkeitsstufen alles von uns abverlangt. Nicht ganz so gelungen ist dagegen die technische Umsetzung der Geschichte. Die umständliche Maussteuerung macht den Rollenhelden besonders beim Durchsuchen von Häusern zum genervten Dauerklicker. Hier hätte man besser den deutlich intelligenteren Mauszeiger der *Ultima*-Konkurrenz kopiert.

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: SSI
Zirka-Preis: 120 Mark
Genre: Rollenspiel

MS-DOS: 73%

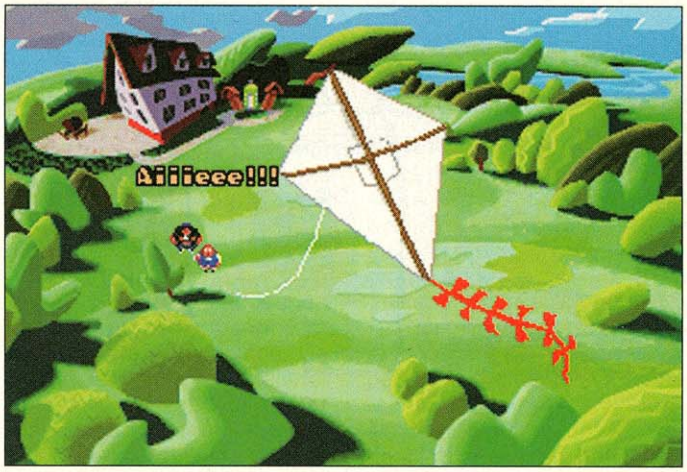
Day of the Tentacle

Die Sauger sind wieder los: Mit *Day of the Tentacle* setzt LucasArts das wohl beliebteste Adventure aller Zeiten fort: *Maniac Mansion*.

Beim Schönheitswettbewerb wird mittels Falltür disqualifiziert

Wer erinnert sich nicht gern an den kalten Winter des Jahres 1987, als alle Welt in der weißen Pracht Schneemänner baute und allein das kleine Grüppchen von Computerbesitzern wochenlang keinen Fuß vor die Tür setzte. Zaghafte Anfragen entlockten den Betroffenen lediglich wirre Fragen, ob man denn nicht einen Plattenvertrag oder etwas Benzin für eine Motorsäge in der Tasche hätte, da eine ernsthafte Auseinandersetzung mit einem sogenannten Tentakel bevorstünde. Alle Leute mit diesen Symptomen waren unverkennbar *Maniac Mansion*-Spieler. 1993 war es dann soweit: Die Fortsetzung des wohl genialsten Adventures der 80er kam nach Deutschland.

Day of the Tentacle knüpft fast nahtlos an den Vorgänger an. Grün- und Purpurtentakel, die Helden des ersten Teils, spielen eines schönen Tages mal wieder im Garten, und Purpur kommt auf die grandiose Idee, doch einmal von Dr. Fred's verseuchtem Abwasserkanal zu trinken. Unglücklicherweise verändert der Trank seine Psyche und er wird prompt größenwahnsinnig. Wie üblich, tritt nun die Jugendbrigade an, um den Welteroberer zu stoppen. Bestehend aus Adoleszenz-Einstein Bernhard, Rocker Hoagie und Frühemanze Laverne wird das Trio von Dr. Fred und seiner neuen Zeitmaschine 24 Stunden in die Vergangenheit gebeamt, um das Unheil rückgängig zu machen. Wie nicht anders erwartet, ist Sand im Getriebe des Chronodeformators, und Hoagie landet prompt im Amerika des 18. Jahrhunderts, Laverne 200 Jahre in der Zukunft (die bereits von Tentakeln regiert wird), und Bernard plumpst zurück in die Gegenwart. Eure Aufgabe ist es nun, die Aktionen der drei Freunde durch die Zeitzonen zu kombinieren.



Der Drache übt Rache: Hoagie probiert sich als Blitzfänger

Wie bei LucasArts-Adventures üblich, stehen Euch neun Anklickverben zur Verfügung. In Kombination mit Gegenständen aus dem Inventory könnt Ihr so einfache Sätze zusammenbauen. Kommt es zum Gespräch, dürft Ihr Euch mittels bewährtem Auswahlmenü unterhalten. *kn*

Meine Meinung

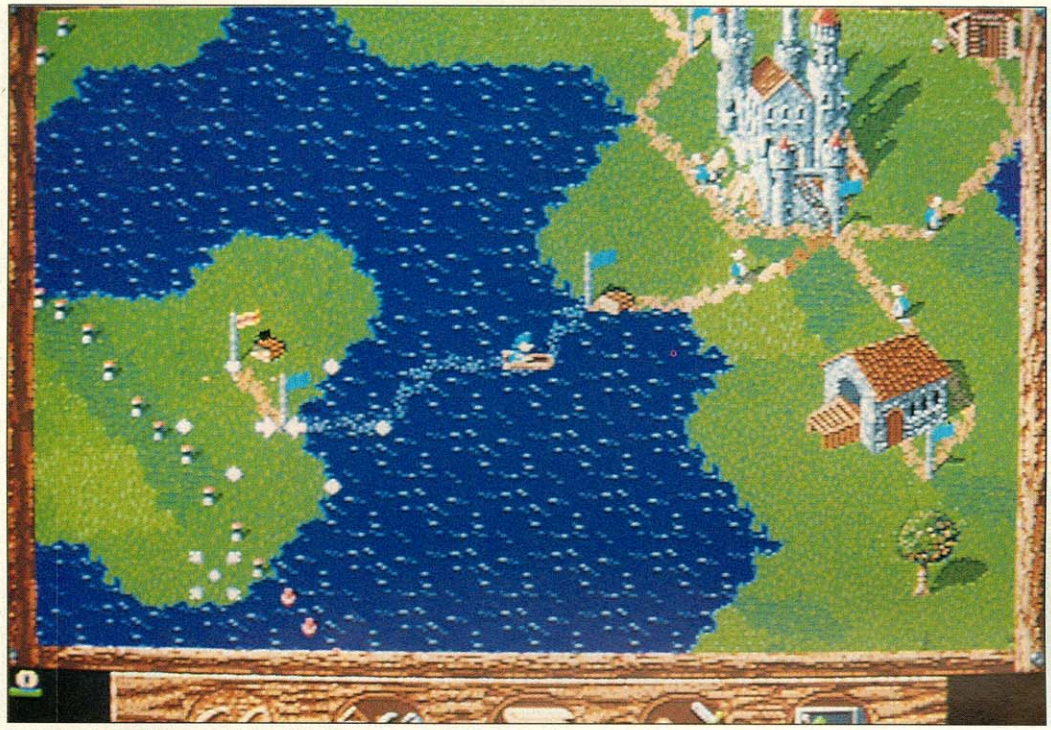
Es ist kaum zu glauben, aber die Regel bestätigt sich ständig aufs neue: Kommt ein Adventure aus dem Hause LucasArts, ist es Konkurrenzprodukten grundsätzlich eine Nasenlänge voraus. *Day of the Tentacle* geht dabei vor allem grafisch neue Wege: Psychedelic statt Fotorealismus. Und auch spielerisch stößt *Day of the Tentacle* in neue Dimensionen vor. Das Spiel knüpft fast nahtlos an den genialen Vorgänger an und strotzt nur so vor typischen "Maniac-Rätseln": witzig, irgendwie elegant und vor allem logisch. Maniac-Fans dürfen zudem in Erinnerungen schwelgen: Aushängeschild "Hamster" ist mit von der Partie und spielt diesmal sogar eine entscheidende Rolle. Selbst Mikrowelle, Kettensäge und das geliebte Grün-Tentakel, das endlich eine Band gegründet hat, fehlen nicht. Maniac-Pioniere werden zudem erfreut sein, daß erstens in nur einem Haus operiert wird – diesmal jedoch in drei verschiedenen Zeiten und zweitens das komplette alte *Maniac Mansion* im Spiel versteckt ist. Besitzer der CD-ROM-Variante kommen zudem in den Genuß glasklarer Sprachausgabe von CD. Im Endeffekt bleibt ein faszinierendes Spiel, das in meiner privaten Skala deutlich vor beiden *Monkey-Island*-Teilen angesiedelt ist: eine geniale Mischung aus innovativen Ideen und klassischem *Maniac-Mansion*-Charme.

Hersteller: LucasArts
Distributor: Softgold
Zirka-Preis: 120 Mark
Genre: Adventure

MS-DOS: 90%

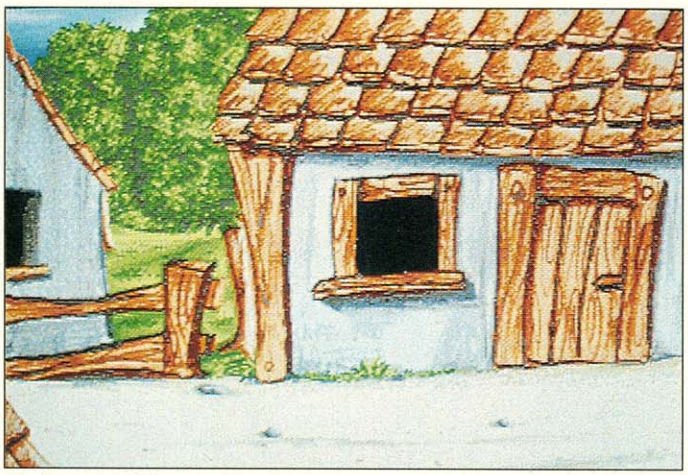
Die Siedler

Neue Spiele gibt es wie Sand am Meer – doch neue Ideen sind rar gesäht: Blue Bytes *Siedler* ist eine der wenigen echten Innovationen.

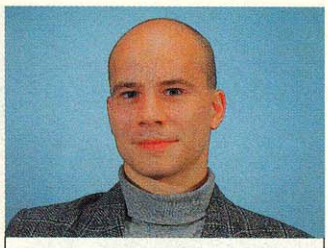


Fehlplanung: Was sucht der Fischer unterm Gipfelkreuz?

Irgendwo gibt es eine große Welt voller Seen, Bergen, Steinen und Felsen. In dieser ungastlichen Welt finden sich nach einem dummen Mausklick die gestraften Siedler mitsamt ihrer Startburg wieder. Auf einer riesigen Landkarte bleibt ihnen keine andere Wahl, als zwischen den Naturunbilden ein neues Quartier aufzuschlagen. Der Spieler übernimmt die Pflegepatenschaft dieses bemitleidenswerten Völkchens und darf als erstes auf einer scrollenden Landkarte nach einem halbwegs günstigen Startplatz für *Die Siedler* suchen. Dies ist gar nicht so einfach, denn die verwöhnte Siedlerbande stellt hohe Ansprüche: Sie wollen frischen Fisch, knuspriges Brot und vielleicht auch noch Stricknadeln aus gehärtetem Stahl. Es muß also eine Gegend gefunden werden, die alle Naturressourcen wie Wasser, Steine, Wiesen und Felder bietet. Habt Ihr ein entsprechendes Plätzchen gefunden, geht es mit einem Populous-ähnlichen Berg-Cursor an den Schloßbau. Während das Schloß materialisiert, kann sich der Spieler schon Gedanken zum weiteren Aufbau seines Gebietes machen. Das Leben der Siedler findet dabei auf vordefinierten Wegen statt. Ihr setzt also eine Hütte in die Landschaft und müßt anschließend eine Verbindung zum Schloß oder einer anderen bereits verkabelten Siedlerinstitution vornehmen. Erst dann wird die Hütte von den kleinen Männchen angenommen. Aus den begrenzten Ressourcen des Hauptquartierschlosses gilt es, als erstes den sozialen Wohnungsbau anzukurbeln. Dazu brauchen *Die Siedler* Holz: Eine Holzfällerhütte in Waldnähe, mit einem Weg zum Schloß verbunden, und das funktioniert wie von selbst. Die Hütte wird besiedelt und nach einer kurzen Verschnaufpause zieht ein Holzfäller los, um den ersten Baum zu fällen. Ist der Baum gekappt und entastet, wird der Stamm von einem speziellen Transporteur zur nächsten Verbindungsstelle geschleppt, bis er am Schloßzentrum angelangt ist. Hier wird der Stamm dann zum nächsten Sägewerk vermittelt und dort zu brauchbaren Brettern geschnitten. Nun kann das Holz zum Häuserbau verwendet werden. Die Gemeinschaft der Siedler stellt sich komplexer dar, als man am Spielbeginn vermutet. Über die Runden kommen die Häuslebauer nur, wenn ein perfekter ökologischer und wirtschaftlicher Kreislauf geschlossen wird. Also wenn Ihr den Wald abholzt, denkt auch gleich an die Aufforstung *.cd*



Ein lustiges Völkchen: Einsiedler ist dem Siedler ein Fremdwort



Meine Meinung

Die Siedler können sich mit Recht ihren gelungenen Einstand feiern. Die gelungene Mischung aus *Little Computer People*, *Lemmings* und *Sim City* darf sich mit Recht als eine der gelungensten Innovationen des Jahres verstehen. Neben der Lebensfreude, die von den possierlichen Wichten ausströmt, bekommt der Spieler einen Einblick in die Komplexität eines wirtschaftlichen Gefüges und verbindet so das angenehme Spielen mit dem nützlichen Lernen. Dabei glänzen *Die Siedler* nicht nur mit einem witzigen Spieldesign, sondern nutzen den Amiga auch technisch voll aus. So ziehen *Die Siedler* mit 64 Farben, Smooth-Scrolling und Overscann-Modus los. Selbstverständlich werden Festplatte und Turbokarte unterstützt, sind aber nicht unbedingt notwendig.

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Blue Byte
Distributor: Blue Byte
Zirka-Preis: 90 Mark
Genre: Strategie

Amiga: 85%

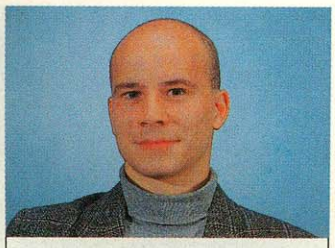
Dune

Strategiespiele müssen nicht trocken sein: Westwoods *Dune 2* glänzt mit Spitzengrafik und strategischen Winkelzügen.

Für eine der drei möglichen Familien muß sich der Spieler entscheiden

Als der erste Teil des Wüstenepos *Dune* erschien, war die Begeisterung nur von kurzer Dauer. Nach einigen Spielminuten wurde die Cryo-Produktion langweiliger als eine Wanderdüne bei Flaute. An den Stoff von Kultautor Frank Herbert mußten sich erst die Programmierprofis von Westwood (*Eye of the Beholder*, *Legend of Kyrandia*) setzen, um Leben in die Wüste zu bringen.

Kaum habt Ihr Euch mit den Gegebenheiten im Wüstenstaat vertraut gemacht, habt Ihr Euch für eine der drei Parteien zu entschließen: Zur Auswahl stehen die gemeinen Harkonen, die edlen Atreides und die aufmüpfigen Ordos. Jede dieser Familien versucht, die Oberherrschaft über den Wüstenplaneten und dessen wertvollen Rohstoff Spice zu erlangen. Jede der drei Parteien hat eine eigene Geschichte, unterschiedliche Waffen und ein anderes Ausgangsgebiet. Habt Ihr Euch für eine entschieden, geht es in die Vollen: Aus einer isomerischen Perspektive bekommt Ihr Einblick in den Wüstenstrich. Da aller Anfang schwer ist, startet Ihr mit einer Handvoll treuer Männer und einem Kleinkredit. Für die ersten Schritte in Richtung einer eigenen Spice-Produktion reicht diese Stütze allerdings aus. Mit einem schnell gebauten Windkraftwerk wäre die Elektrizitätsfrage geklärt. Die zweite Anschaffung ist eine Raffenirie: Dann könnt Ihr ein Schürffahrzeug abstellen, das Euch frisches Spice aus der Wüste holt. Mit den so eingesammelten Spice-Kredits kann die Basis weiter ausgebaut, bestehende Gebäude renoviert oder Eure Truppenstärke aufgefrischt werden. In der Wüste gelten eigene Regeln des Überlebens: Wie immer, hat eine Partei den längeren Atem, wenn sie mehr Geld als der Kontrahent aufzuweisen hat. Mehr Geld bekommt Ihr allerdings nur, wenn Euer Spice-Sammler ungestört grasen kann, und dafür braucht Ihr wieder teure Soldaten – ein Teufelskreis. Jede Einheit Eures Teams bekommt ein Menü zugeordnet, das die weitere Handlung spezialisiert. Nach einigen Einstiegsleveln, in denen Ihr Euch mit dem Pappenheimer vertraut macht, zieht der Schwierigkeitsgrad merklich an. *cd*



Meine Meinung

Nach dem hervorragenden Intro wird der Dune-Sprößling ohne große Umwege ins Kampfgeschehen geschickt und findet sich, einmal mit der Steuerung vertraut, sofort zurecht. Für die nötige Abwechslung sorgen stimmungsvolle Zwischensequenzen in bester VGA-Pracht. Durch die Unterteilung in verschiedene Einzelsektionen, die auf der Karte anwählbar sind, ist auch die Motivation über einen längeren Zeitraum gesichert. Echte Dune-Fans bekommen sogar bei jeder Familie eigene Animationen geboten. Allerdings machen gerade in höheren Leveln einige Programmierbugs das Leben des Wüstenmoguls schwer: Da bleiben Harvester im Gelände stecken, oder der bereits bezahlte Nachschub aus dem Weltall bleibt völlig aus. Trotz dieser Schönheitsfehler ist *Dune 2* eines der schönsten Strategiespiele.

Mit dem Harvester wird Spice-Nachschub gesaugt.

Der Mentat ist Euer Wegbereiter und Schutzpatron

Hersteller: Westwood
Distributor: Virgin
Zirka-Preis: 120 Mark
Genre: Strategie

Amiga:	**74%**
MS-DOS:	**74%**

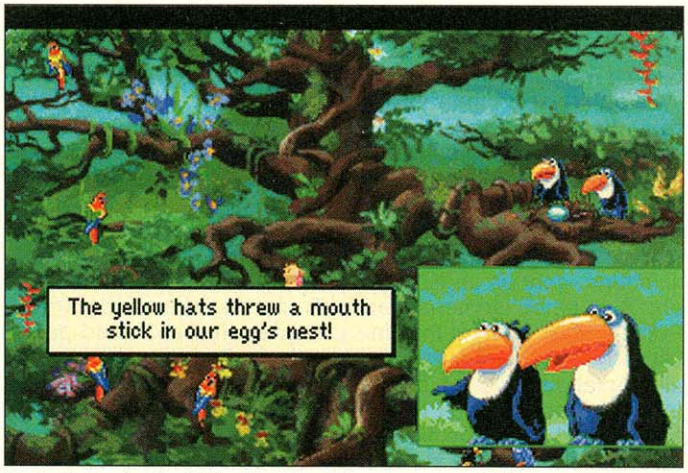
Eco Quest 2

Ökologisches Bewußtsein: In "The Lost Secret of the Rainforest" legen wir verantwortungslosen Baummördern endgültig das schmutzige Handwerk.

Lauschig: Kurz vor Schluß treffen wir auf den Geist des Waldes

Bei Adam liegt das Umweltbewußtsein im Blut. Kein Wunder bei so einem umtriebigen Väterchen. Der Papa ist nämlich Ozeanograph und Aktivist für verschiedene Umweltschutzorganisationen und düst in dieser Funktion quer über den Globus von einem ökologischen Desaster zum nächsten. Nachdem wir im ersten Teil der *Eco-Quest*-Reihe "The Search for Cetus" einer gefährlichen Giftmülldeponie auf dem Meeresgrund nachspüren mußten und nebenbei Wale, Delphine und versunkene Städte retteten, geht´s diesmal in den brasilianischen Regenwald. Dort soll Adams Vater ein Projekt zur Wiederansiedlung von Ureinwohnern leiten. – Ein weiterer Versuch, um die gnadenlose Abholzung des Regenwaldes einzudämmen.

Kaum im fiktiven Iquitos, irgendwo in Südamerika, eingeflogen, beginnen für die beiden die Probleme. Während Adams Vater noch die Zollformalitäten im Hafen regelt, wird ihm von der örtlichen Ökomafia der wertvolle Aktenkoffer gestohlen. Greenpeace ist fürs erste ausgeschaltet und wir übernehmen, zusammen mit Adam, die weitere Adventure-Arbeit. Dem großen Erdgeist, der Seele des Regenwaldes, ist ob des ständigen Raubbaus an der Natur nicht sonderlich wohl. – Die Tiere des Waldes rufen uns deshalb zu Hilfe. Da wir nun schon mal da sind, räumen wir nicht nur unter den örtlichen Spekulanten und Tierfängern auf, sondern regeln nebenbei die Probleme eines Indianerstamms und entdecken die verfallene Königsstadt der Indios.



Mein Gott wie niedlich: Die Vögelchen brauchen Hilfe von uns

Wie üblich im Sierra-Adventure, wird der junge Held mit der Maus durch die Geschichte gesteuert. Ihr könnt marschieren, Gegenstände ansehen, etwas anfassen, plaudern oder mit der Pixellupe die Welt vergrößern. Etwas später im Spiel treffen wir auf einen niedlichen Flughund, der bei Bedarf Weisheiten von sich gibt und somit als Hilfsoption fungiert. Gespräche laufen automatisch ab, wir können nur passiv zuhören. Da die *Eco Quest*-Reihe sich vornehmlich an jüngere Spieler richtet, darf auch der Lernfaktor nicht zu kurz kommen. Adam ist deshalb mit einem sogenannten Ecorder ausgerüstet. Mit diesem Gerät scannen wir Flora und Fauna und erfahren so allerhand Wissenswertes über die ökologischen Zusammenhänge im Regenwald. *vw*

Meine Meinung

@mg:Süß, süßer, Eco Quest 2. The Lost Secret of the Rainforest ist sicherlich eines der niedlichsten Computerprogramme, die jemals über den Monitor geflimmert sind. Besser lassen sich lernwillige Jungspieler, die eine Menge über den Regenwald erfahren wollen, wohl nicht motivieren. Dabei bleibts keineswegs oberflächlich: Die spannend, witzige Spielhandlung dient als Vehikel für handfeste Information über die Zusammenhänge und Wechselwirkungen in einem komplexen Ökosystem. Daß bei soviel pädagogischem Anspruch die Rätselschwere etwas in den Hintergrund tritt, wird nicht wundern. Deshalb muß man Profi-Rätselknackern eher abraten. - Mit dem nötigen Gehirnschmalz sind Adams Abenteuer an einem Abend durchgespielt. Eco Quest 2 - The Lost Secret of the Rainforest ist ganz klar etwas für jüngere Spieler, die zusammen mit dem Rest der Familie einen niedlich, bunten Ausflug in den Regenwald unternehmen wollen.

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Sierra
Zirka-Preis: 120 Mark
Genre: Adventure

MS-DOS: 74%

Eishockey Manager

Zeit fürs Powerplay: Software 2000 erlöst Eishockeyfans mit dem *Bundesliga Manager*-Sequel

Klick mich: Der *Eishockey Manager* lebt von seinen Icons

Nach dem überragenden Erfolg des *Bundesliga Manager Professional* lag dem deutschen Softwarehersteller Software 2000 natürlich einiges an einem Nachfolger. Um sich unnötige Mühe für ein gänzlich neues Spielkonzept zu sparen, wählte man den einfachsten Weg, aus einem Knüller ein neues Spiel zu machen, ohne am Spieldesign zu feilen. Das Bewährte wurde kurzerhand für eine andere, nicht minder populäre Sportart konvertiert und etwas aufgepeppt: Eishockey.

Wie nicht anders zu erwarten, gleicht das *Eishockey-Manager*-Spielprinzip dem des *Bundesliga Manager Professional* wie ein Puck dem anderen. Zu Beginn suchen wir uns die passende Mannschaft aus, wählen einen Schwierigkeitsgrad sowie die passende Liga, in der wir starten wollen und klicken uns nun als Manager-Trainer-Zwitter durch bis zu drei Ligen an die Spitze der deutschen Eishockey-Clubs. Habt Ihr ein paar Kumpels zur Hand, dürfen bis zu drei Mann jeweils eine Konkurrenzmannschaft gründen. Bei Bedarf wird auch später ins Spielgeschehen eingestiegen. Wie gehabt, kümmern wir uns hingebungsvoll um geldbringende Sponsoren, bauen unser Stadion zum Luxushotel aus und handeln fleißig auf dem Spielermarkt mit Eishockey-Cracks. Neben den schon bekannten Spielelementen, von denen keines fehlt, wurde jedoch auch an einigen Stellen kräftig ausgebessert. So sehen wir das automatisch ablaufende Spielgeschehen nun von oben, das Training unserer Mannen läßt sich noch ausführlicher planen als im Vorgänger, und der DFB-Pokal aus *Bundesliga Manager Professional* wich nicht nur dem DEB-Pokal, sondern auch einem Europacup- und sogar einem WM-Modus.

Gesteuert wird der kleine Eiskrieg wie der *Bundesliga Manager Professional* komplett mit der Maus über Icons und Menüs. Spielstände dürfen jederzeit auf Diskette oder Festplatte gespeichert werden. Amiga-Besitzer werden erst ab einem MByte Speicher zum Bully zugelassen. *kn*

Tausendmal probiert: Der Puck wackelt immer noch nicht im Netz.

Meine Meinung

Hobbytrainer dürfen mal wieder ihre Mäuse wetzen: Die Eishockey-Version des erfolgreichen *Bundesliga Managers* steht dem Original in nichts nach. Fans fühlen sich sofort heimisch und werden durch die kleinen, aber feinen Änderungen positiv überrascht. Man klickt sich nach wie vor hingebungsvoll durch die an sich schnöden Icons und leidet bei Niederlagen nicht minder wehmütig mit, als es auch der echte Eishockeytrainer tun würde. Grafisch schwingt der *Eishockey Manager* auf recht unspektakuläre Art seine Kufen, obwohl der eine oder andere Gag immer wieder aufheitert. Allein die actionreichen Torszenen versprühen unverständlicherweise nicht mehr ganz so viel Charme, Witz und Spannung, wie die des *Bundesliga Manager Pro*. Wie schon der Vorgänger, bietet das Spiel ungewöhnlich viel taktischen Tiefgang und hat auch in Sachen Statistik seine Hausaufgaben gemacht. Taktikernaturen und eingefleischte Eishockeyfans werden um den Kauf dieser Strategieperle nicht herumkommen, alle anderen sollte ruhig mal probespielen. Es sollte nicht verwundern, wenn der ruppige Eissport, dank des *Eishockey Managers*, einige neue Fans in seinen Bann zieht.

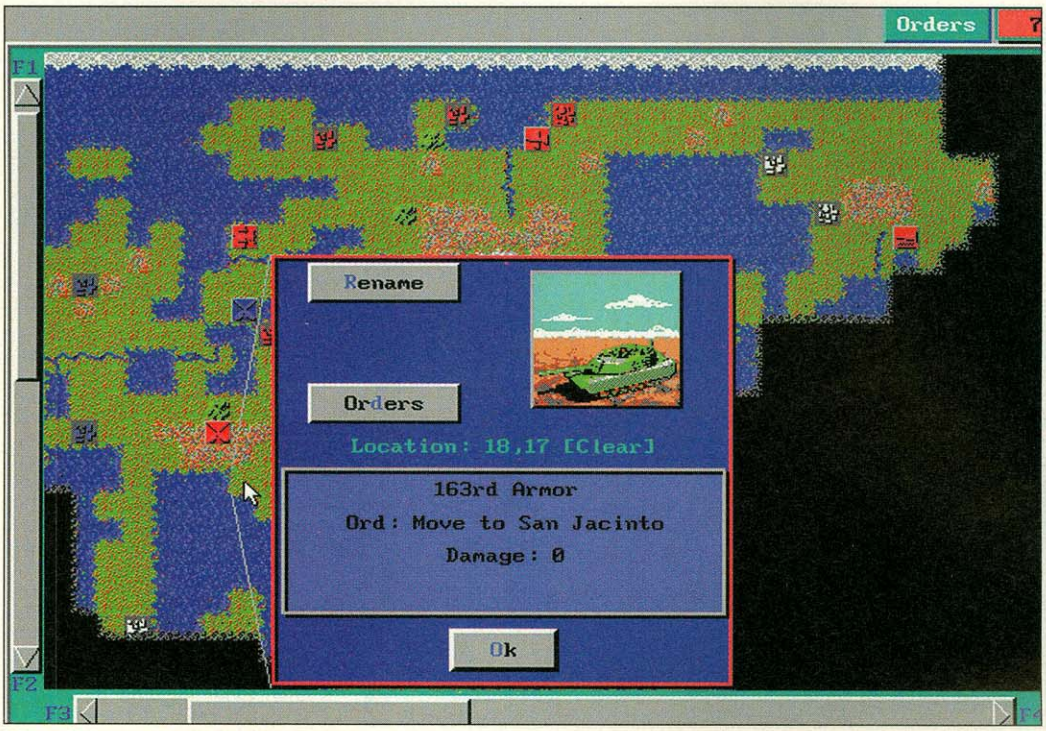
POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Software 2000
Distributor: Software 2000
Zirka-Preis: 90 Mark
Genre: Strategie

Amiga:	**81%**
MS-DOS:	**81%**

Empire Deluxe

Ein Strategieklassiker wird wieder neu aufgelegt: *Empire Deluxe* ist die frisch aufgepeppte Variante des berühmten Kultoldies *Empire*.



Wer will kann die eigenen Einheiten umbenennen

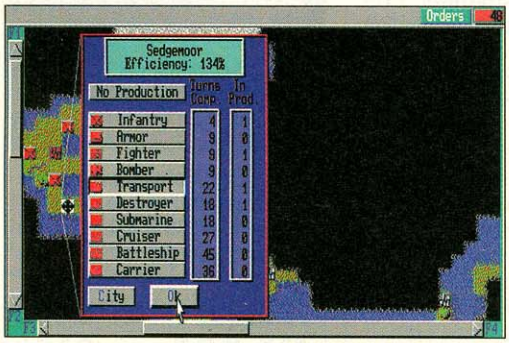
Bei beinharten Strategen genießt der Taktikoldie *Empire* schon seit langem Kultstatus. Bereits Ende der 60er Jahre flimmerte eine erste Version des Klassikers über den Monitor einer VAX-Workstation. Jetzt, rund 30 Jahre nach dem ersten *Empire*, können sich Heimgeneräle an der jüngsten Version des Klassikers versuchen. Prinzipiell hat sich an der Deluxevariante kaum etwas gegenüber dem Oldie geändert. Die meisten Neuerungen sind rein kosmetischer, sprich grafischer Natur. Als Schauplatz für die künftigen Auseinandersetzungen dienen wahlweise vorgefertigte Länder oder per Zufall generierte Landkarten. Eine weitere Option sind, per Editor, selbstgebastelte Szenarien. Habt Ihr Euch für eine Landkarte entschieden, dürft Ihr zwischen drei verschiedenen Schwierigkeitsgraden wählen. Im einfachsten Modus, der "Basic"-Variante, stehen Euch nur die grundlegendsten Truppentypen (Infanterie und Transporter) zur Verfügung. Im Advanced-Modus könnt Ihr mit allen Einheiten spielen. Eine weitere Besonderheit der Advanced-Option sind die unterschiedlichen Produktionszeiten der Städte. Da neue Einheiten nur in Städten produziert werden, ist dieser Faktor von entscheidender Bedeutung. So benötigen einige der Städte selbst für einfachste Truppen 50 Spielzüge, andere Städte produzieren den gleichen Truppentyp in nur 5 Zügen.

Sind soweit alle Einstellungen gemacht, entscheidet Ihr Euch für die Anzahl der Mitspieler. Bis zu sechs Kollegen dürfen sich gleichzeitig um die Vorherrschaft auf der Landkarte prügeln. Wer nur einen Rechner hat, muß sich entsprechend abwechseln, Netzwerkseigner sitzen getrennt an verschiedenen Computern. Im Spiel selbst seht Ihr die Landkarte aus der Vogelperspektive. Per Menükommando oder Mausklick verschiebt Ihr Eure Einheiten und erteilt Befehle. Beispielsweise stellt Ihr Truppen als Eskorte für andere Einheiten ab, schickt Aufklärer in unerforschte Gebiete oder laßt die Soldaten Wache schieben.

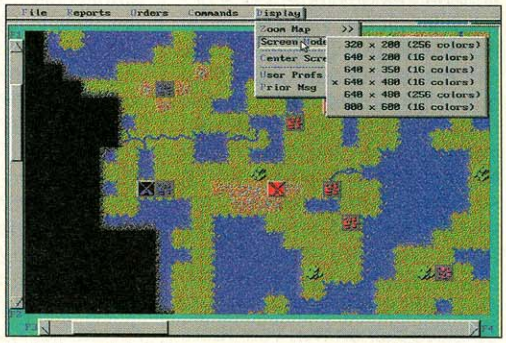
mh

Meine Meinung

Trotz des recht betagten Spielprinzips (immerhin ist das Original rund 30 Jahre alt), sind keinerlei Ermüdungserscheinungen bei *Empire Deluxe* zu merken. Das eigentlich recht simple Grundprinzip – Städte erobern – ist dank der zahlreichen Schwierigkeitsgrade nicht nur für Einsteiger interessant, sondern bietet auch für gewiefte Strategen eine echte Herausforderung. Da fallen zwei kleine taktische Fehlleistungen (es gibt keine Luftlandetruppen, und Städte können nicht durch Einheiten in der Stadt geschützt werden) kaum auf. Langeweile ist für *Empire Deluxe*-Spieler ein Fremdwort. Dafür sorgt schon der famose Landkartengenerator und der tolle Editor. Wer sich alleine gegen eine Handvoll Computergegner behauptet oder im Netzwerk gegen eine Schar Kollegen antritt, hat alle Hände voll zu tun. Wer übrigens die Benutzeroberfläche *Windows* installiert hat, kann nun auf die passende *Windows*-Variante dieses Taktikschmankerls ausweichen.



Infos werden einfach per Mausklick auf das entsprechende Spielfeld abgerufen



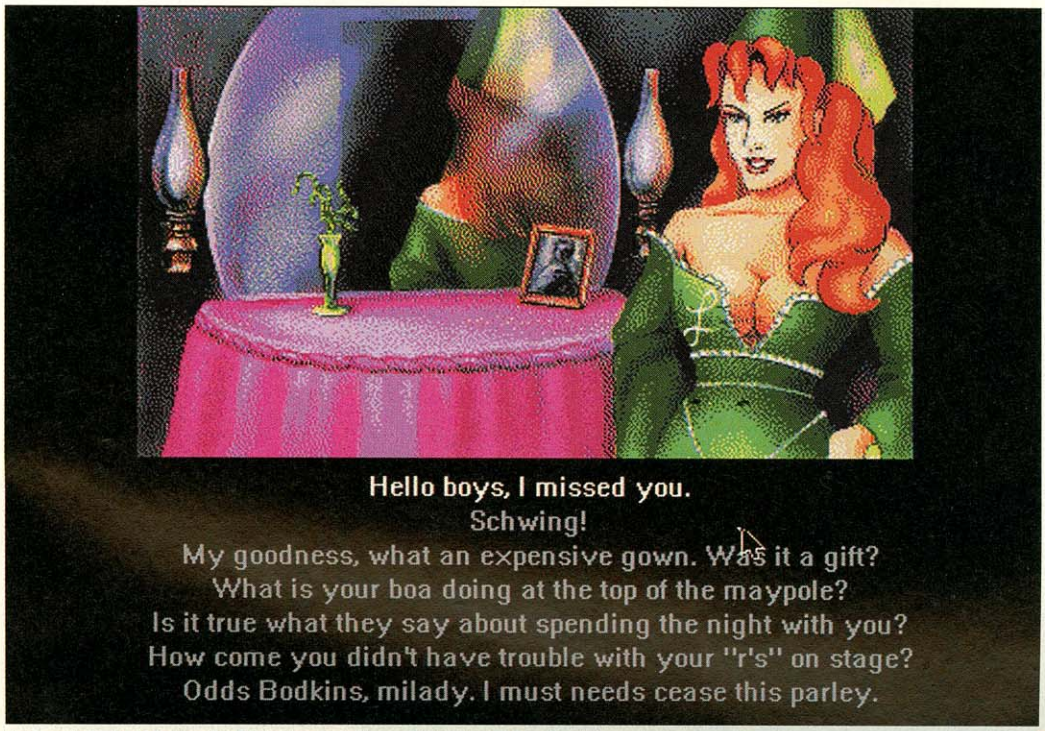
Auf Wunsch ist die Landkarte "verdunkelt" und muß erst erforscht werden

Hersteller: New World
Distributor: Softgold
Zirka-Preis: 120 Mark
Genre: Strategiespiel

MS-DOS: 85%

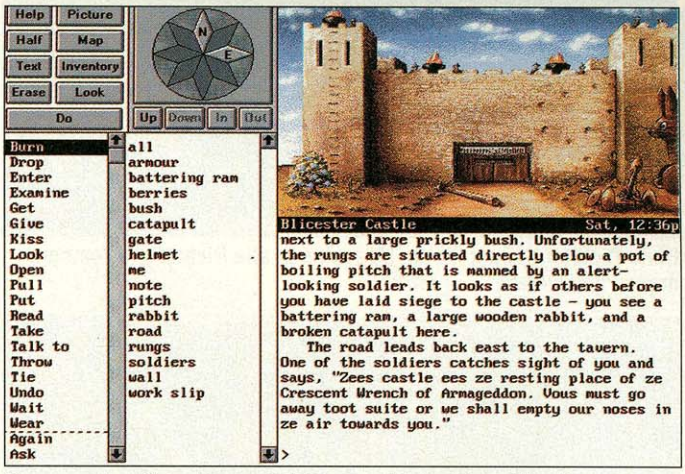
Eric the Unready

Konkurrenz für die Ritter der Kokosnuß: Wo Textadventure-Held Eric der Unfertige hintritt, wächst kein Gras mehr.



Eric schlägt sich durch: Mit den richtigen Befehlen kein Problem

Ritter gelten allgemein als nicht sehr helle. Oder ist es normal, als Brautgeschenk für die Angebetete einen ausgewachsenen Drachen abzumurksen? Ist es normal, den ganzen Tag in einer Eisenrüstung rumzurennen oder sich gegenseitig mit meterlangen Holzspießen abzustechen? Natürlich nicht. Um so blöd zu sein, muß man den Intelligenzquotienten einer Rosine haben. Ein Prachtexemplar dieser Gattung ist *Eric the Unready*. Eric ist unter den versammelten Dummbeuteln des Reiches der Dümmste und natürlich unser Schutzbefohlener. Bevor wir uns aber ins Textadventure stürzen dürfen, nimmt erst einmal die Geschichte ihren Lauf. Wie es sich für eine Ritterstory gehört, wird eine Jungfrau entführt. Genauer gesagt erwischt es Prinzessin Lorealle, die Wertvolle – Lieblingstöchterlein vom örtlichen König und heißeste Partie im ganzen Reich. Wer die holde Maid aus den Klauen der noch unbekannten Unholde befreit, wird nicht nur von der Prinzessin persönlich belohnt, sondern darf sich zusätzlich noch die Hälfte des Reiches in die rostfreien Taschen stecken.



Spurensuche: Orientierung leichtgemacht dank Icon-Menü

Natürlich werden wir Eric bei seinen anstehenden Heldentaten tüchtig unter die Arme greifen. Da es sich bei *Eric the Unready* um das neueste Knallbonbon aus der Feder von Textadventure-Veteran Bob Bates handelt, heißt unsere vornehmste Aufgabe lesen und schreiben. Wie schon in den Vorgängern *Gateway* und der *Spellcasting*-Reihe können wir entweder ganz altmodisch mit der Tastatur arbeiten oder via Maus und Menü vielfältige Hilfsfunktionen aufrufen. Der Spielbildschirm ist in drei Bereiche aufgeteilt. Da ist zum einen das große Textfenster, auf dem uns alle Beschreibungen und Dialoge geboten werden. Hier erscheint auch der Text, den wir selber schreiben und der die Handlung verändert.

Um nicht alles der Fantasie der Spieler zu überlassen, wird für jede neue Lokalität im Spiel eine Grafik geladen. Wer es besonders bequem liebt, bekommt vom Programm diverse Menüs mit Verben und Substantiven geboten, aus denen man ganze Sätze zusammenklicken kann. Die gebräuchlichsten Befehle werden per Icon-Mausklick aufgerufen, die Marschrichtung von Eric auf einer kleinen Kompaßrose angeklickt. Zur optimalen Orientierung im Märchenland zeichnet das Programm automatisch eine Karte mit. *vw*

Meine Meinung

Wer meint, Textadventure seien nicht mehr ganz zeitgemäß, der wird durch *Eric the Unready* schnell und nachhaltig eines Besseren belehrt. Bob "Timequest" Bates brennt ein sprachliches Feuerwerk ab, das seinesgleichen sucht. Dummbatz Eric stolpert von einer Katastrophe in die nächste und zieht dabei so ziemlich alles durch den Kakao, was jemals an Ritter- und Fantasy-Filmen über die Leinwand geflimmert ist. Obwohl der Lachquotient deutlich angezogen hat, sind die genretypischen Rätsel nicht von schlechten Eltern. Verglichen mit dem *Spring-Break*-Vorgänger hat der Schwierigkeitsgrad sogar zugenommen, ohne dabei jemals die Bahnen der Logik zu verlassen. An der bewährten Steuerung gibt es nichts zu verbessern. Für jedes Spielernaturell wird die passende Umgebung geboten. Ganz faule Charaktere können sogar das komplette Abenteuer mit der Maus bestehen und müssen kein einziges Wort selber tippen.

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Legend
Zirka-Preis: 100 Mark
Genre: Text-Adventure

MS-DOS: 85%

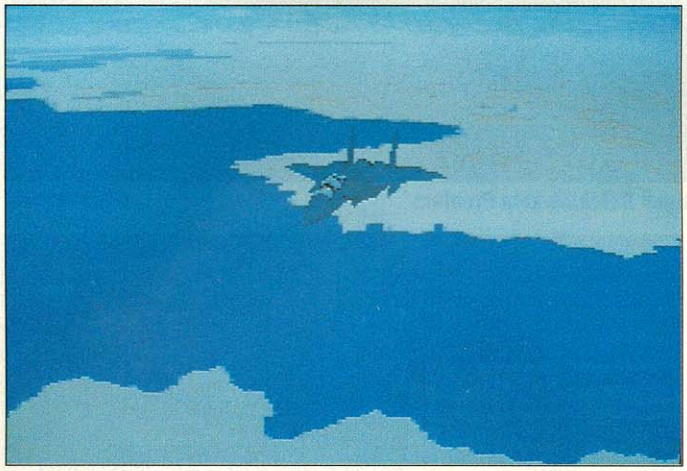
F-15 Strike Eagle 3

Microprose gehört zu den Simulationsveteranen unter den Softwareschmieden – mit F-15 Strike Eagle gehen die alten Hasen nun in eine neue Runde.

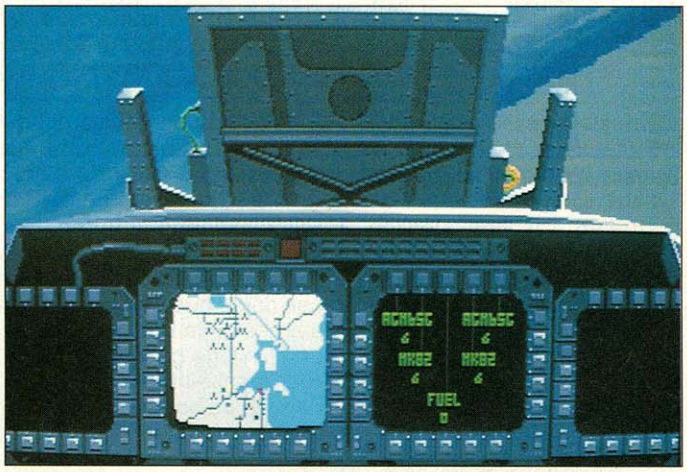
Während im Golf-Krieg die Bomber über den Himmel zogen, ging es bei Microprose zur Sache. Passend zum Kuwait-Debakel lieferten die Jungs um "Wild Bill"-Stealey die *F-15 Strike Eagle 3* ab. Immerhin konnte der F-15-Fan bereits vor fast einem Jahrzehnt die ersten Runden drehen. Wie in den Urvorgängern, wird an Grafik und Action auch in *F-15 Strike Eagle* nicht gespart. Zwar ist der Schwierigkeitsgrad weitläufig einstellbar, der Pilot kann sich vom Kindergarten "No Crash Mode" bis zum ultraschwierigen Real-Mode austoben, doch einfach wird es nie. Drei heiße Krisengebiete stehen zur Wahl: Neben der unverzichtbaren "Operation Desert Storm", könnt Ihr den Jet in Panama und Korea steigen lassen. Dabei steht Euch die Einzelmission für die große Pause und der komplette Wüstenkrieg für die Sommerferien zur Verfügung. Egal, wie lange Ihr am Strike Eagle-Himmel herumdüst, die Aufgaben sind längst vergeben. Hauptsächlich habt Ihr friedlich herumstehenden Bodenzielen eins aufs Dach zu geben: Bohrtürme, Brücken, Flugplätze und Panzer müssen aus dem Weg geräumt werden. Unterstützung bekommt Ihr von allerlei technischem Gerät. So könnt Ihr mit dem Infrarot-Nachtsichtgerät auch bei pechschwarzer Nacht im Tiefflug über Hügel sausen und zur rechten Zeit die Kurve kratzen. In brenzligen Situationen greift Euch die Zielauswahl unter die Arme: Mit dem Mauszeiger könnt Ihr das gewünschte Ziel markieren und dann dem automatischen Waffensystem überlassen. Räumt Ihr genug Erdziele aus dem Weg, lassen auch die begehrten Medaillen und Orden nicht lange auf sich warten.

Auch technisch ließen sich die Microprose-Programmierer einiges einfallen: Die üblichen Polygone wurden mit schnuckligen Texturen beklebt und sehen so realistisch aus. Auch der neu programmierte Simulatorhimmel sucht seinesgleichen, und glänzt mal im Sonnenschein und mal im Nebel. Die Soundkulisse beschränkt sich nicht nur auf die hämmernde Bordkanone und das Donnern der Triebwerke, sondern es melden sich auch einige Fliegerkollegen zu Wort. Für den geselligen Fliegerfreund können zwei PCs mit einem seriellen Kabel oder einem Modem zu einem gemeinsamen Luftraum erklärt werden. Außer der Luftschlacht oder der gemeinsamen Auftragsbewältigung in zwei Maschinen, könnt Ihr Euch auch in einem Flugzeug versammeln, wobei der erste Spieler den Platz des Piloten und der zweite den des Navigators einnimmt. *cd*

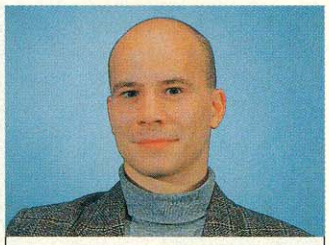
Dynamisches Duo: Mittels Tastendruck wechselt Ihr zwischen Pilot und Bordschütze



Ohne Probleme könnt Ihr die Maschine in alle Richtungen zoomen, drehen und wenden



Freund fliegt mit: Im Modemmodus übernimmt einer den Co-Piloten



Meine Meinung

Microprose kann auf die dritte Runde ihrer F-15 stolz sein: In *F-15 Strike Eagle 3* findet der Spieler eine durchaus gelungene Mischung aus Simulation und Action, die in eine sehens- und hörenswerte Umgebung eingebettet wurde. Das Spieldesign der Microprose-Maschine wird nicht unbedingt den harten Simultionsfreak ansprechen, sondern eher bei der actionlastigeren Fliegergemeinde Anerkennung finden. Gerade im techischen Bereich nahm es Microprose nicht so genau: Wer knallharte Landungen und jedes Schräubchen am rechten Platz erwartet, ist bei *F-15 Strike Eagle 3* an der falschen Adresse. In diesem Falle empfehlen sich *Falcon 3.0* von Spectrum Holobyte oder *Tornado* von Digital Integration. Allerdings sollte man bei aller Liebe zum Actionspiel den guten Geschmack bewahren, gerade die Golfkriegsoption schlittert daran haarscharf vorbei. Zartbesaitete Naturen sollten eh die Finger von *F-15 Strike Eagle 3* lassen.

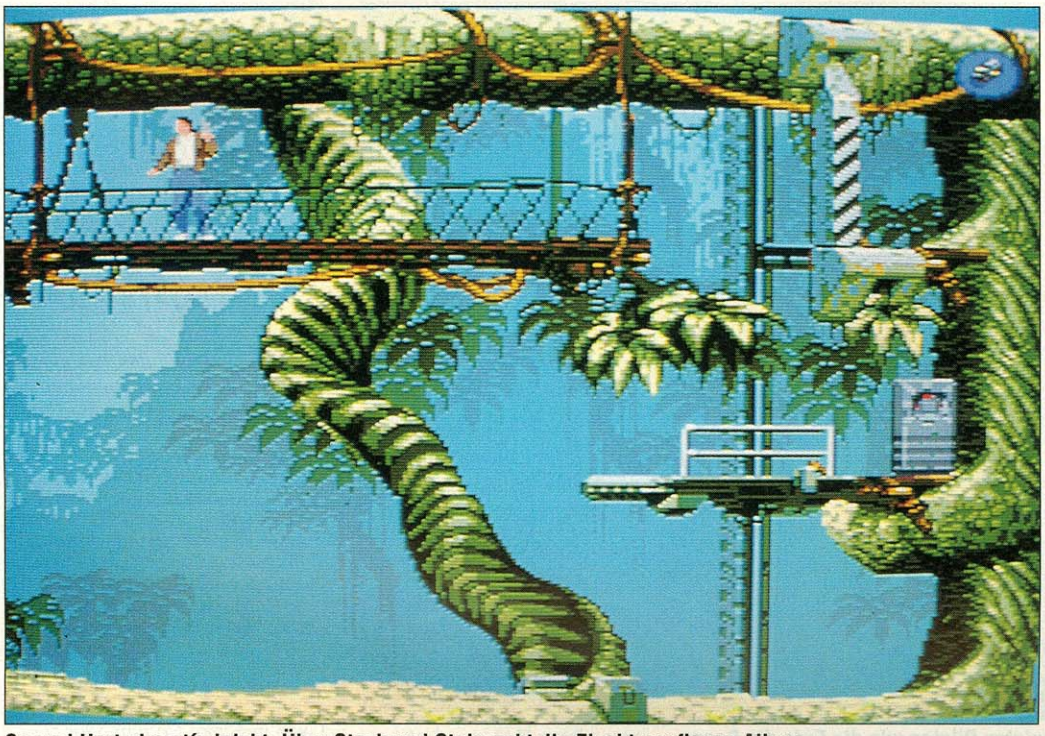
POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Microprose
Distributor: Microprose
Zirka-Preis: 120 Mark
Genre: Simulation

MS-DOS: 81%

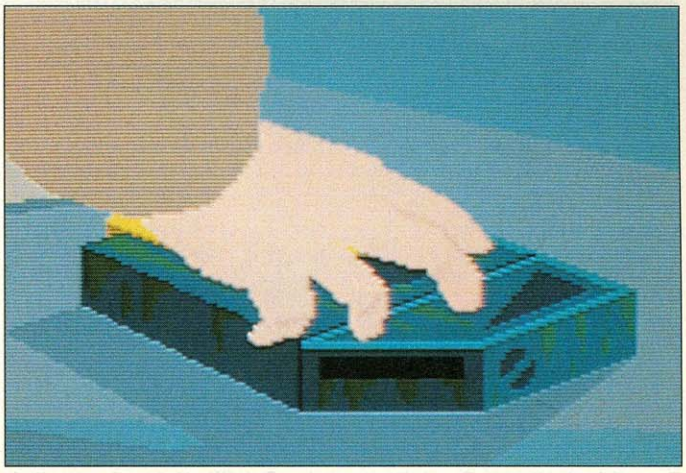
Flashback

Hilfe, die Außerirdischen kommen: In bester Jump'n'Run-Stimmung habt Ihr in *Flashback* die Welt vor dem Untergang zu retten.

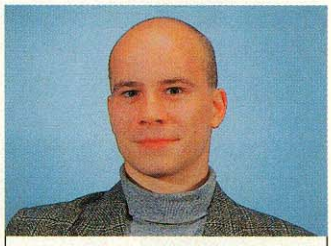


Conrad Hart nimmt´s leicht: Über Stock und Stein geht die Flucht vor fiesen Aliens

Die französischen Spielehersteller haben sich beträchlich gemausert: Von Delphine Soft kommt eine der besten Jump'n'Run-Innovationen des Jahres. In *Flashback* wandelt Ihr als Conrad Hart über den Monitor. Dieser durchaus anständige Bürger arbeitet als Agent für galaktische Untersuchungen und muß eine sehr unangenehme Entdekkung machen: Mit Hilfe seines selbstgebastelten Molekulardichteanalysators stolpert er über einige komprimierte Zeitgenossen, die sich als eindeutig nichtmenschlichen Ursprungs entpuppen. Natürlich setzt er alles daran, die Alien-Unterwanderung zu stoppen und in der Öffentlichkeit publik zu machen. Doch bevor Ihr Euch verseht, entführt ein Killerkommando den Helden, um Ihn mit einer Gehirnwäsche vom Gegenteil zu überzeugen. Doch bevor sich die Pforten der Phsychatrie hinter Conrad schließen, schwingt sich der Held auf ein Raummotorrad, schnappt sich die nächstbeste Laserpistole und ergreift die Flucht. Allerdings kommt er nicht weit, denn mitten im Dschungel erwischen ihn die Alienschergen und holen Ihn mitsamt Raummotorrad vom Himmel. Allein, verlassen und ziemlich ahnungslos erwacht Conrad schließlich im Dschungel. Aus seinem allwissenden Holowürfel erfährt er, daß er sich nicht fürchten muß und sich umgehend bei einem Freund zur Klärung der Umstände melden sollte. Doch bevor Conrad an die Tür seines Freundes klopfen kann, müssen zahlreiche Fallen und Hindernisse überwunden werden. Sechs riesige Level erwarten Euch mit hartgesottenen Jump'n'Run-Aufgaben, fiesen Aliens und knackigen Rätseln. Um den Gefahren des Urwalds zu entkommen, kann Conrad in fast alle Richtungen laufen, springen und über den Boden rollen. Mit einem Druck auf die Leertaste bringt Conrad seinen stets griffbereiten Revolver in Anschlag. Mittels Tastendruck läßt sich ebenfalls das Inventory aktivieren: Mitgeschleppte Gegenstände lassen sich so einsetzen. Neben der üblichen Jump'n'Run-Kunde erwartet den Spieler in *Flashback* auch ein ganzer Sack voller Rätsel. Für jeden absolvierten Level erhaltet Ihr ein vierstelliges Paßwort, das Euch das Comeback ins Spiel erleichtert. *cd*



Die Animationen sind etwas farbloser als der Rest des Spiels



Meine Meinung

Die mit schnuckligen Rätseln angereicherte Jump'n'Run-Atmosphäre kann sich sehen lassen. Wie schon die Vorgänger *Another World* und *Out of this World* läßt *Flashback* einen ganz eigenen Charme spielen. Auch in Sachen Grafik hat *Flashback* einiges vorzuzeigen: Der Hauptdarsteller ist sehr flüssig animiert und paßt sich 100prozentig ins Geschehen ein. In einer ganzen Reihe von Animationen wird die Hintergrundgeschichte des Science-fiction-Spiels blumenreich und mit viel High-Tech-Flair zum besten gegeben. In der PC-Version darf Conrad in 256 Farben durch den Urwald hopsen, was sich angenehm in seinem Teint bemerkbar macht. Leider wurde an der chaotischen Steuerung nichts geändert: Tastaturspielern rollen sich nach einigen Sprüngen die Fingernägel auf. Trotzdem gehört *Flashback* zu den besten Tüftel-Jump'n'Runs, die je über Monitore flimmerten: *Another World*-Veteranen sollten zulangen, alle anderen ein Probespiel nicht ausschlagen.

Hersteller: Delphine Soft
Distributor: Bomico
Zirka-Preis: 100 Mark
Genre: Action-Adventure

Amiga:	**75%**
MS-DOS:	**77%**

Flight Simulator 5

Nur Fliegen ist schöner: Unter diesem Leitspruch werkelt Microsoft schon seit Urzeiten an ihren Flugsimulatoren – die neueste Version geht noch einmal in die Vollen.

Die Cessna begleitet den Flight-Simulator-Piloten wie die Erde die Sonne

Branchenriese Microsoft hat in vielen Bereichen ein Süppchen am Köcheln: Ob Betriebssystem, Textverarbeitungen oder Tabellenkalkulation, der Anwender bekommt alles, was das Softwareherz begehrt. Auch im Unterhaltungsbereich läßt Microsoft nicht locker: Außer den berüchtigten Windows-Entertainmentpacks steigt alle Jahre ein Flugsimulator. Bruce Artwick blieb auch im fünften Teil dem *Flight- Simulator* -Grundprinzip treu und ließ sich auf nichts anderes als eine möglichst realistische Flugsimulation ein. In vier serienmäßig mitgelieferten Maschinen kann der *Fligth Simulator*-Pilot die Welt erobern. Zur Grundausstattung des *Flight-Simulators 5.0* gehören die Chessna Skylane RD R182, der Learjet 35A, das Schweizer 2-32 Segelflugzeug und ein Oldtimer, die Sopwith Camel. Jede Maschine wurde mit den originalen Flugeigenschaften spezifiziert. Wie schon in der ersten *Flight-Simulator*-Version ist die Cessna die Hauptübungs- und Trainingsmaschine, denn gerade zum Flugtraining ist die Einpropellermaschine wegen der hohen Steiggeschwindigkeit und dem unkomplizierten Flughandling prädestiniert. Das Land der unbegrenzten Freiheit wird dem Piloten in einer grobgerasterten Landschaft untergeschoben. Ausnahmen sind die Städte San Francisco und Chicago, die detailliert mitgeliefert werden. Neu im *Flight-Simulator 5.0* sind die photorealistischen Cockpits und die Echtzeit gerenderten Außenansichten der Maschinen. Auf Wunsch lassen sich sogar die kreiselnden Propeller zuschalten. Als erste Flugsimulation zeigt sich der *Flight-Simulator 5.0* in echter Super-VGA-Auflösung mit 640 x 400 Pixeln und 256 Farben. Sorgt keine SVGA-Grafikkarte in Eurem Rechner für ein gutes Bild, bleibt der übliche 320 x 400 Pixel-Mode, der natürlich auch schneller ist. Als besondere Option des *Flight Simulator* kann sich der Pilot seinen Bildschirm selbst konfigurieren und es darf dabei außer der üblichen Cockpitaussicht, ein Blick auf das Flugzeug, die Karte oder unzählige Fluginformationen eingeblendet werden. Parallel zum *Flight Simulator 5.0* bietet Microsoft zwei Scenery-Disketten an, in denen die Stadtgebiete um Paris und New York in höchster Detailstufe durchkämmt werden können. *cd*

Zur originalgetreuen Darstellung wurden Satellitenfotos eingescannt

Meine Meinung

In Sachen Grafik sieht selbst Origins *Strike Commander* gegen *Flight-Simulator 5.0* alt aus: Microsofts Ultimativsimulation setzt im Grafikbereich neue Standards. Seid Ihr auf der Suche nach einer "echten" Simulation, dann kommt Ihr an Microsofts Hardcore-Simulator nicht vorbei. Bruce Artwick, *Flight Simulator*-Programmierer auf Lebenszeit, ließ keine auch noch so kleine Spitzfindigkeit aus. Nicht von irgendwoher ist der *Flight Simulator* in Amerikas Flugschulen als Trainingsmethode durchaus gebräuchlich. Wildes Schlachtgetümmel wie in *Strike Commander* oder *Aces over Europe* darf der Flugsimulator-Pilot allerdings nicht erwarten. Zwar darf auch in Flugsimulator zu militärischen Maschinen gegriffen werden, doch das Augenmerk liegt immer im flugtechnischen Bereich. Steht Euch der Sinn nach Action und Dynamik, sollte man besser zu den Spielen von Dynamix oder Origin greifen. Seid Ihr mit Herz und Seele der Fliegerei zugetan, gibt es nichts besseres als den *Flight Simulator 5.0*.

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Microsoft
Distributor: Microsoft
Zirka-Preis: 150 Mark
Genre: Simulation

MS-DOS: 81%

Freddy Pharkas

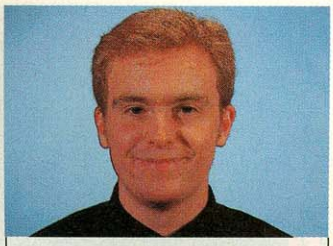
Im Westen viel Neues: Al Lowe wird Larry Laffer untreu und schickt den einohrigen *Freddy Pharkas, Frontier Pharmacist* von einem Fettnäpfchen zum nächsten.

Deftig & heftig – Freddy Pharkas ist das Werk von Al "Larry" Lowe

Wir schreiben das Zeitalter der Cowboys, der Indianer und der Apotheken: *Freddy Pharkas, Frontier Pharmacist* versetzt den Adventure-Spieler in den "Wilden Westen". Ein Jahrhundert bevor Ken Williams in Coarsegold einmarschierte und sein Sierra-Stammhaus hier errichtete, war Coarsegold eine typische Wild-West-Kleinstadt. Als Besitzer der Apotheke hat *Freddy Pharkas* für die Anliegen der Bevölkerung von Coarsegold immer ein offenes Ohr – wohlgemerkt: Nur ein Ohr, das Gegenstück fiel vor geraumer Zeit einem Bleigeschoß zum Opfer. Ob der Morgenkater des Dorfdoktors, die Bleivergiftung des lokalen Revolverhelden oder die Syphillisinfektion von Madame Ovaree – mit einigen pharmazeutischen Zutaten und dem "Modern Day Book of Health and Hygiene" fabriziert Ihr in Eurem Labor für jedes Wehwehchen das passende Wundermittel.

Nur gegen Sheriff Checkum P. Shift gibt es kein Gegenmittel: Nach und nach läßt Shift beliebte Geschäfte und Treffpunkte und sogar das angesehene Opernhaus verriegeln. Die Begründungen für diese Maßnahmen sind ebenso unglaubwürdig wie der Schwur eines Mafia-Paten, trotzdem beugen sich viele Bewohner diesen Zwangsmaßnahmen und verlassen Coarsegold – Ruinen prägen das Stadtbild. Doch damit nicht genug: Coarsegold wird von einer Katastrophenflut überspült, die Godzilla-Filme auf Mickymaus-Niveau reduziert: Eine Schnecken-Stampede bedroht die Stadt, das Trinkwasser ist vergiftet und die Luft verpestet.

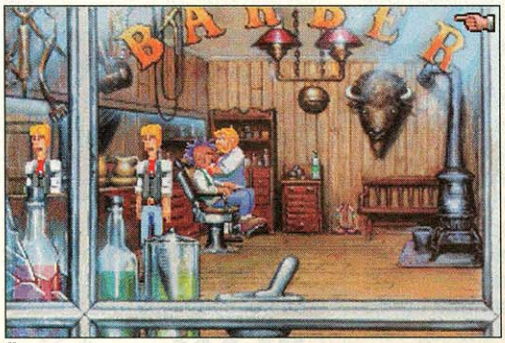
Nur einer leistet Widerstand: *Freddy Pharkas* stolpert mit viel Einfallsreichtum und etwas Glück hinter eine Intrige, verliebt sich unglücklich und avanciert zum gefürchteten Revolverhelden.



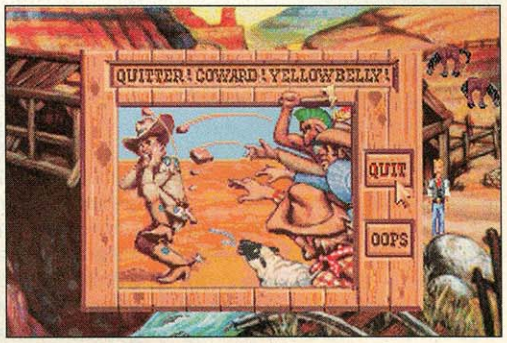
Meine Meinung

Mit *Freddy Pharkas, Frontier Pharmacist* hat Sierra-Senior Al Lowe (zusammen mit Co-Autor Josh Mandel) sein bisher stimmungsvollstes Werk vorgelegt. Ein Kugelhagel aus dichter Westernatmosphäre, derben Schoten, stilvoller Grafik und schmissiger Musik pfeift dem Spieler um die Ohren und verwirrt die Sinne. Andererseits sollte man für die Rätsel eine Prämie auf Al Lowes Kopf aussetzen: Das erste Drittel ist eine einzige Handbuchabfrage, danach hat man nur durch beharrliche Experimente seine Erfolgserlebnisse. Logisches Denkvermögen ist fast schon ein Hindernis, auch die hartgesottenen POWER-PLAY-Adventure-Experten konnten Coarsegold nur mit einer Lösungshilfe vor dem Verfall bewahren. Doch Coarsegold, die schrulligen Bewohner und die fantasievolle Story sind jede Mühe wert – außerdem bezahlt die Chefin eines gewissen Etablissements ihre Arzneirechnungen in Naturalien. Wenn das nichts ist.

Die Steuerung des abenteuerlichen Apothekers erfolgt über die Iconleiste am oberen Bildschirmrand. Mit der Maus steuert Ihr Freddy Pharkas von Schauplatz zu Schauplatz, sammelt Gegenstände, speichert Spielstände und pflegt die hohe Kunst der Kommunikation. *js*



Überanstrengt: Nach dieser Punk-Frisur mußte der Frisör zur Kur



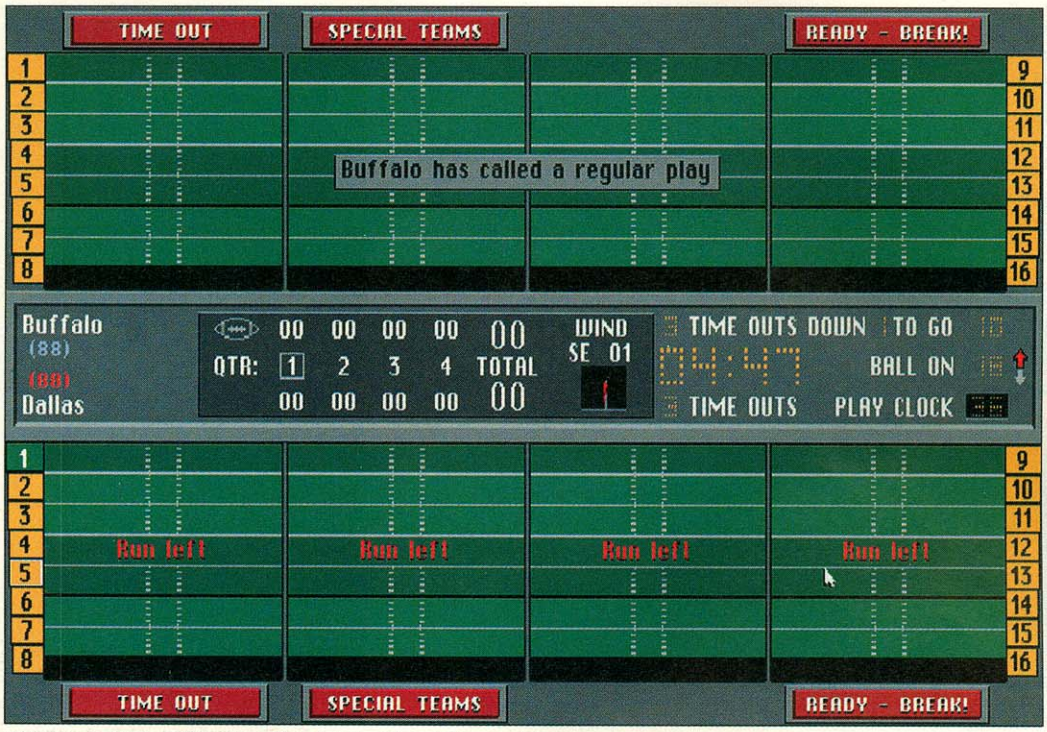
Go West: Al Lowe hat kein Erbarmen mit Hasenfüßen

Hersteller: Sierra
Distributor: Bomico
Zirka-Preis: 120 Mark
Genre: Adventure

MS-DOS: 74%

Front Page Sports: Football

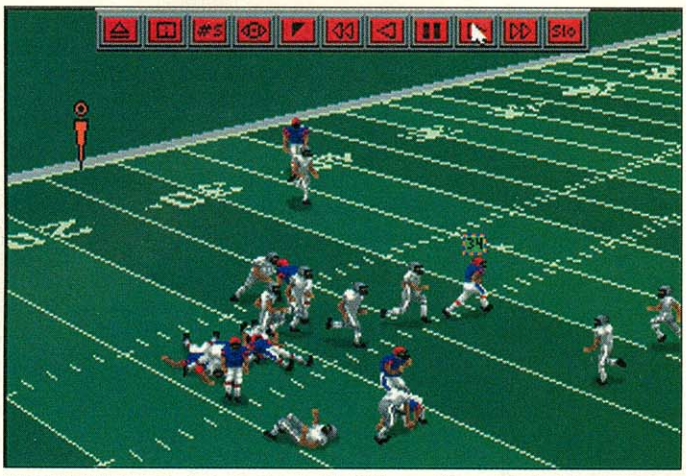
Dynamix wird sportlich: Mit *Front Page Sports: Football* geben die Programmierer aus Oregon ihr Sportspieldebüt.



Mit einem flinken Running Play ist der Touchdown sicher

Gute Footballsimulationen sucht man für den PC umsonst. Bei fast allen bereits erschienenen Simulationen kommt der Actionpart zu kurz und wird meist an einer minderwertigen Steuerung oder an einem unübersichtlichen Spielaufbau erstickt. Dynamix hat sich mit *Front Page Sports: Football* zum Ziel gesetzt, sowohl den Action- als auch den Managerpart optimal auszugestalten.

Das Programm teilt sich dabei in zwei Parts: Im Einzelspiel machen wir uns mit der Steuerung vertraut, wobei sich unser Team und das des Gegners anwählen läßt. Den Hauptteil des Spiels nimmt allerdings der Ligamodus ein. Zu Beginn einer Meisterschaft sucht Ihr Euch ein Team und die gewünschte Art des Spiels aus. Dabei ist eine Karriere über viele Jahre oder nur eine einzige Saison anwählbar. Nachdem ein eigenes Team gewählt wurde, dürft Ihr an diesem alles ändern, was nicht in Euer Konzept paßt. Neben Mannschaftsname, Trikotfarben, Spiellänge und Stadion ist es sogar erlaubt, eigene Offense- und Defense-Pläne zu erstellen.



Wer die Wahl hat, hat die Qual: die Offense-Playcalls im Easy-Modus

Des weiteren spielt Ihr nicht nur den Coach für Eure Mannschaft, sondern könnt sie auch managen. Wer will, darf diese Aufgabe auch dem Computer überlassen. Der Manager wechselt während eines Spiels Spieler aus, kauft Stars ein oder bietet eigene Mannen feil.

Der actionhaltigere Teil von *Front Page Sports: Football* spielt sich auf dem Rasen ab. Für das bevorstehende Spiel wird zwischen drei Schwierigkeitsgraden gewählt. In "Basic" nimmt Euch der Computer fast alles ab, Ihr legt lediglich den Zeitpunkt des "Snaps" fest. Spielt Ihr auf "Standard", darf auf Knopfdruck ins Spielgeschehen eingegriffen werden. Der Profi spielt jedoch im "Advanced"-Modus, in dem fast alles selbst in die Hand genommen wird.

Vor jedem Spielzug wird einer aus 64 Playcalls angewählt. Endlich auf dem Platz angekommen, schaut Ihr im gebräuchlichen "Schräg-von-oben"-Blick auf beide Mannschaften herab.

Ist ein Match zu Ende, warten umfangreiche Statistiken auf den Spieler. *kn*

Meine Meinung

Front Page Sports: Football hat einen großen Vorteil gegenüber den Mitbewerbern, die meist mit gutem Drumherum, aber mißlungenem Action-Part glänzten. Dynamix verbindet ein durchgestyltes Spielgeschehen auf dem Rasen mit professionellen Manager- und Coach-Einlagen. Neben dem fast schon obligatorischen Options-Wust begeistert vor allem der Liga-Modus, der in dieser Form einmalig ist. Jede Mannschaft hat ihre ganz individuellen Stärken und Schwächen, jeder Spieler stützt sich auf acht Eigenschaften. Während einer Liga wird fleißig mit Spielern gehandelt und sogar College-Nachwuchs eingesetzt. Je nachdem, welche Gegner anstehen, dürfen sowohl der Angriffs- als auch Verteidigungsplan geändert und die eigenen Mannen darauf eingestellt werden. Auf dem Spielfeld überzeugt *Front Page Sports: Football* mit kinderleichter, aber durchdachter Steuerung und fantastischer Grafik. Die Spieler sind toll animiert, das Spielfeld scrollt fix. Für ein flüssiges Spielgeschehen sollte jedoch ein 33-Mhz-PC bereitstehen. Alles in allem ist *Front Page Sports: Football* die bislang professionellste und schönste Football-Simulation für MS-DOS-Computer.

Hersteller: Dynamix
Distributor; Sierra
Zirka-Preis: 120 Mark
Genre: Sportspiel

MS-DOS: 84%

Frontier: Elite 2

Nun ist es geschehen: *Elite*-Schöpfer David Braben hat es doch noch geschafft, der Welt den Nachfolger seines Klassikers zu bescheren

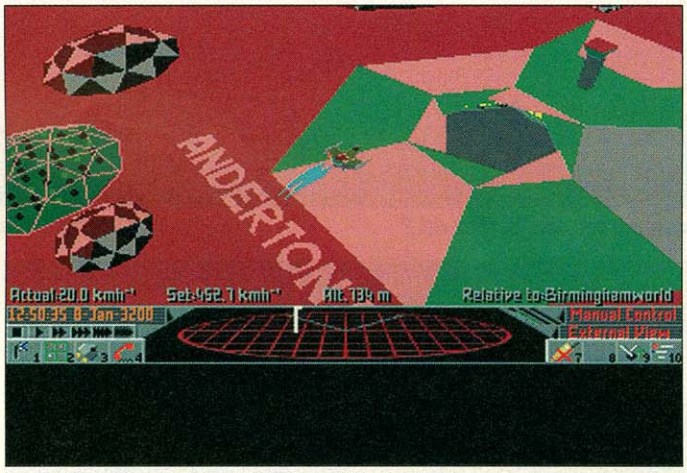
Wer erinnert sich nicht gern an die alten Tage, in denen wegen eines mitreißenden Computerspiels Hausaufgaben nie das Licht der Welt erblickten und Zeugnisse unerklärlich schlecht ausfielen. Zu dieser denkwürdigen Computerpionierzeit spielte jeder ein Spiel: *Elite*. Mittlerweile mit dem Status eines Heiligen behaftet, schreit der Urgroßvater aller 3-D-Ballereien bereits seit Jahren nach einem Sprößling und Papa David Braben ließ sich sehr lange Zeit. Nun ist es plötzlich passiert und *Frontier: Elite 2* ist fertig.

Spielerisch ähnelt *Frontier* dem Papa sehr. Ihr beginnt Eure Karriere als kleines Licht und habt von Eurem Opa, dem legendären Commander Jameson, lediglich einen Flieger und 100 Credits geerbt. Die Galaxis wird von zwei Mächten regiert: zum einen von der marktwirtschaftlich orientierten Föderation und zum anderen vom diktatorischen Imperium. Ihr stolpert mitten in den kalten Krieg der beiden Megamächte und versucht Euch sodann als Händler, Pirat, Kopfgeldjäger, Verbrecher oder einfach als Entdecker. Euer Spielfeld ist unsere Galaxis mit über 100 Milliarden (!) Sternen, von denen natürlich nur ein Teil erforscht ist – der andere wartet sehnsüchtig auf Euren Besuch. Missionen gibt es in *Frontier* gleich von Beginn an.

Diesmal stehen Euch nicht nur einige Raumstationen als Handelsbasen, sondern ganze Planeten mit Städten und mehr oder weniger Raumstationen zur Verfügung. Neben 31 verschiedenen Handelsgütern dürfen dieses Mal auch 30 verschiedene Raumschiffe geflogen werden, von denen die größten vollständige Besatzungen verlangen. An Ausrüstungsgegenständen finden sich in der galaktischen Waffenkammer Unmengen Laser und Hyperraumantriebe der verschiedensten Güte.

Die *Frontier*-Welt gibt sich wie gewohnt in 3-D-Vektorgrafik, die dieses Mal allerdings um einiges detaillierter ausgefallen ist. PC-Besitzer bekommen gar einige Texturen auf ausgewählten Objekten zu Gesicht. Gesteuert wird die Weltraumhatz, wie die aller ST- und Amiga-Versionen, komplett mit der Maus. Abgespeichert werden darf in *Frontier* jederzeit, selbst während hitziger Raumgefechte. Amiga- und PC-User heben leider erst ab einem MByte ab. *kn*

Spaceward Ho! Die Raumstation im Visier



Im Landeanflug auf den örtlichen Raumhafen

2001 läßt grüßen: Raumstation im Walzertakt

Meine Meinung

Eine allgemeine Warnung an alle Sternenkrieger sei gleich zu Beginn erwähnt: *Frontier* zerstört gnadenlos zwischenmenschliche Beziehungen, Arbeitsverhältnisse und schulischen Erfolg. Knebelt also rechtzeitig Eure Haustiere, beantragt Arbeitslosenunterstützung und vergeßt eventuelle Zeugnisse – *Frontier* ist das Beste, was mir seit langem untergekommen ist. Allein die Riesenhaftigkeit des Spielfeldes sorgt für Wochen ungetrübter Raumfahrerunterhaltung. Hinzu kommen die zahlreichen kleinen Verbesserungen und Feinheiten, die wir in *Elite* so schmerzlich vermißten. So ist diesmal die Steuerung und auch der interplanetare Raumflug um einiges realistischer und zeitoptimierter ausgefallen. Die zahlreichen Missionen und die Vielfalt an Karrieren, die Ihr einschlagen könnt, verbannen Langeweileanfälle, wie sie in *Elite* sporadisch auftraten, endgültig. Es stört nicht die Raumbohne, daß die detaillierte Vektorgrafik nicht mehr ganz heutigen Standards entspricht. Amiga-Besitzer ohne Turbokarte müssen lediglich die Details untersetzen. Was macht das schon, wenn wir dafür durch haufenweise Spielspaß, Abwechslung, Abenteuer und jede Menge Wunder des Universums entschädigt werden. Besser als *Elite*. – Ein Kunstwerk

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Gametek
Distributor: Rushware
Zirka-Preis: 110 Mark
Genre: Aktionadventure

Amiga:	**88%**
MS-DOS:	**90%**

Goal

Dino Dini stößt zum dritten Mal an: Hinter *Goal!* verbirgt sich der langerwartete *Kick-Off-2*-Nachfolger

Gekonnte Dribblings fallen uns genauso schwer, wie in *Kick Off 2*

Dino Dini ist der Soccer-Papst britischer Computerspieler. Selbst die berüchtigten Liverpooler Hooligans verehren den zweifachen *Kick-Off*-Macher wie die Bayern ihre Weißwurst. Nachdem Meister Dini sich einige Jährchen auf den Lorbeeren und gewaltigen finanziellen Schüben ausgeruht hat, war es an der Zeit, einen dritten Teil der umstrittenen Rasenjagd aufzulegen: *Goal!* heißt der gut getarnte *Kick-Off-2*-Nachfolger.

Wie nicht anders zu erwarten, befaßt sich *Goal!* mit Fußball. Dabei stellt Ihr Euch auf die Seite einer Mannschaft und unterstützt die Spieler derselben mit Joystick und Geschick im Kampf gegen den Gegner. Ziel ist es dabei natürlich, den kleinen Ball mit Fuß oder Köpfchen ins gegnerische Tor zu schlenzen. Meist wird die feindliche Elf vom Computer gesteuert – bei Bedarf läßt sich jedoch auch ein Kumpel einklinken, der den Computer ersetzt. Bevor sich Eure Mannen auf dem Rasen tummeln, gilt es jedoch, sich in bester *Kick-Off*-Manier durch Unmengen Menüs zu klicken. So stehen ein Trainingsspiel, Einzelspiele, eine Liga und der Arcade-Modus zur Auswahl. In diesem spielt Ihr in allen fünf Schwierigkeitsgraden um einen High-Score. Als Teams stehen Euch sowohl alle europäischen Nationalmannschaften als auch die Liga-Teams von sieben Nationen zur Verfügung. Mit dem eingebauten Editor lassen sich natürlich auch eigene Teams erstellen.

Vor der Meisterschaft im Computerball habt Ihr die vielfältigsten Einstellmöglichkeiten

Endlich auf dem Rasen angekommen, seht Ihr das Geschehen aus der Vogelperspektive und steuert den ballnächsten Spieler. Auf Knopfdruck wird geschossen – haltet Ihr den Feuerknopf gedrückt, paßt Euer Spieler. Neben Kopfbällen und Hackentricks lassen sich Schüsse auch anschneiden. Zum besseren Überblick wird, wie gehabt, eine Spielfeldübersicht eingeblendet. Neu ist dabei jedoch, daß auf eine noch höher gelegene Vogelperspektive umgeschaltet werden darf, die noch besseren Überblick bieten soll.

Meine Meinung

Es wird immer augenscheinlicher: Softwarefirmen verdienen ihre Brötchen zunehmend mit Neuauflagen erfolgreicher Klassiker. Virgins *Goal!* darf ebenfalls in diese Schublade gesteckt werden: Trotz einiger Neuerungen sieht die Rasenjagd *Kick Off 2* sehr ähnlich und läßt uns vor allem innovative Momente im Spieldesign vermissen. Die Idee mit der zweiten, höheren Perspektive ist zwar nett gemeint, bringt dem Spieler aber herzlich wenig: Unsere Mannen sind nicht mehr genau zu steuern, da allzu klein geraten und ein gutes Dribbling wird gänzlich unmöglich – der Ball ist genau ein Pixel groß. Lobenswert hingegen sind die zahlreichen Einstellmöglichkeiten und unzähligen integrierten Mannschaften. Die Steuerung ist der des klassischen *Kick Offs* sehr ähnlich: Äußerst gewöhnungsbedürftig und komplex wird sie nur bei eingefleischten *Kick-Off*-Fans ausgesprochen gut ankommen. Gelegenheitsfußballer halten sich besser an das immer noch weit überlegene *Sensible Soccer*, Freaks und *Kick-Off*-Oldies dürfen aber getrost mit Goal! anstoßen.

Selbstkreierte Mannschaften, zusammengebastelte Ligen und mühsam erspielte Spielstände lassen sich ebenso wie tolle Torszenen auf Diskette speichern. *kn*

Hersteller: Virgin
Distributor: Rushware
Zirka-Preis: 80 Mark
Genre: Sport

Amiga: 77%

Gobliins 2

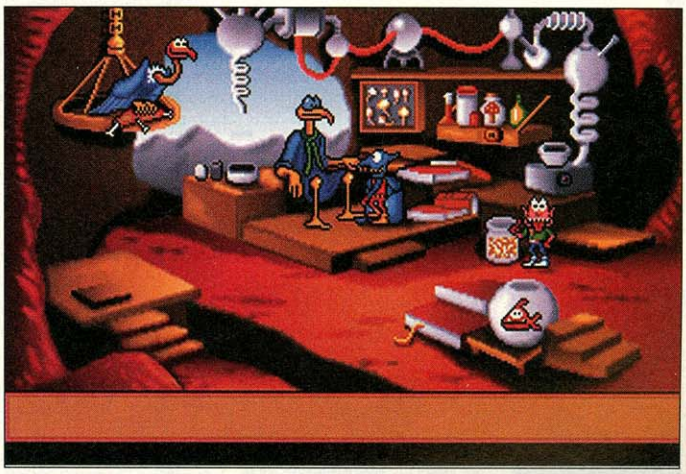
Coktel Vision verfällt dem Wichtelwahn: Mit *Gobliins 2* treten zwei Kobolde mit Erfolg in die Fußstapfen ihrer Vorgänger.

Tragik: Ein unglücklicher König vermißt seinen Sohn

Bereits vor gut zwei Jahren sorgte das bis dahin eher kleine Softwarehaus Coktel Vision dank eines witzigen Koboldspiels für Furore: Mit *Gobliins* wurde ein kleines Genre neu geschaffen und Coktel Vision kam endlich von ihrem zweifellos etwas schmuddeligen Ruf los.

Während im ersten Teil drei kleine Männchen auf Abenteuer aus waren, begegnen uns im zweiten Teil nur noch zwei Kobolde: Fingus und Winkle. Beide Charaktere sind dabei so unterschiedlich wie Tag und Nacht. Während Winkle ohne mit der Wimper zu zukken Leute beschimpft oder Hühner würgt, gibt sich Findus eher poetisch und ist selbst zu bösartigen Finsterlingen übertrieben nett. Diese beiden Freunde haben, wie es das Klischee vorschreibt, einen jungen und entführten Prinzen zu befreien und rätseln sich zu diesem Zweck durch allerlei gefährliche Behausungen.

Im Gegensatz zu den Vorgängern haben Findus und Winkle nicht nur einen Raum als Level zu meistern, sondern richtige kleine Miniwelten, bestehend aus drei bis fünf Räumen. Gesteuert werden die Kobolde dabei komplett mit der Maus. Klickt Ihr auf einen der beiden, wird er "aktiviert" und Ihr schickt ihn per Mausklick durch die Gegend, nehmt Objekte auf oder benutzt sie mit anderen. Die gestellten Rätsel sind dabei meist raumübergreifend: So schmiedet Euch ein Schmied zum Beispiel einen Schlüssel aus einem Dolch der Schloßwache, den Ihr wiederum im nächsten Raum für das Schloß eines Schranks benötigt.



Witzig: Die beiden Kobolde knobeln sich durch die Räume

Wie schon in *Gobliins*, wollen die Aktionen der Helden natürlich kombiniert werden. Während Winkle zum Beispiel genüßlich ein Huhn würgt, schlägt Findus dem armen Federvieh mit einer gut abgehangenen Salami auf den Kopf, worauf das Federvieh überraschenderweise ein Ei verliert.

Eventuelle Spielstände dürfen in *Gobliins 2* natürlich jederzeit auf Festplatte oder Diskette gebannt werden. Wer zudem nicht weiter weiß, benutzt einen der drei angebotenen Joker und bekommt einen nützlichen Tip zu den knackigen Rätseln. *kn*

Meine Meinung

Wer hätte es gedacht, aber nicht nur den Charme der ersten Koboldrätselei findet sich in *Gobliins 2* wieder. Der zweite Teil wurde glücklicherweise nicht einfach neu aufgegossen, sondern erfreut sich an so mancher Neuerung. So wirken sich die Charaktereigenschaften der beiden Buben auch auf die Rätsel aus: Während Großschnauze Winkle alle unfeinen Aufgaben gern erledigt, kommt Muttersöhnchen Findus bei anspruchsvollen und liebebedürftigen Rätseln voll zum Zuge, hat aber auch gleich die Hosen voll, wenn er nur einen Regenwurm anfassen soll. Des weiteren lebt die Koboldkomödie geradezu von der Abwechslung, die in den unterschiedlichen Rätseln steckt und wird auch auf Dauer nicht langweilen. Das Witzreservoir wurde im Vergleich zum Vorgänger sogar noch etwas aufgepumpt. Die zahlreichen Animationen der Helden hauen selbst unerschrockene Spieler locker vom Hocker, und die ausgefeilten deutschen Texte geben dem ausgewachsenen Rätselspiel einen letzten Schliff: Lebenslustige Spieler müssen sich *Gobliins 2* unbedingt besorgen.

Hersteller: Coktel Vision
Distributor: Bomico
Zirka-Preis: 90 Mark
Genre: Denkspiel

Amiga:	**72%**
MS-DOS:	**72%**

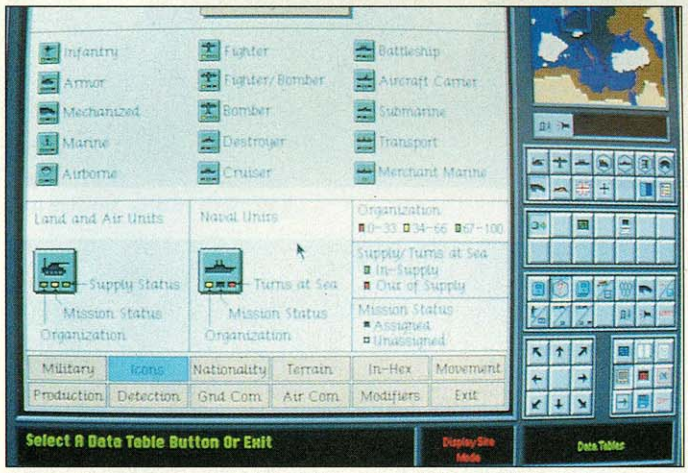
High Command

Ihr habt in *Harpoon* Flotten durch den Atlantik gesteuert und seid mit *V for Victory* in der Normandie gelandet? Jetzt gibt's Hardcore-Nachschub für alle Generäle.

Das neuste "Three Sixty"-Strategiespiel (*Harpoon*, *Patriot*) ist ganz schön gewagt. Dient doch *High Command* der zweite Weltkrieg als historischer Hintergrund, Schauplatz ist Europa zwischen 1939 und 1945. Normalerweise hängt Spielen, die sich mit diesem Stück jüngster deutscher Geschichte befassen, entweder das Flair des angelsächsischen Hurrapatriotismus oder der braune Hauch deutscher Stammtischseligkeit an. Aber keine Bange: Das Handbuch von *High Command*, wie auch das Programm selbst, lassen keine Fascho-Freiheiten zu. Bevor Ihr Euch an die Spitze Eurer jeweiligen National-Armeen setzt und diese über die Landkarte Europas verschiebt, haben die emsigen Three-Sixty-Designer anstelle der fragwürdigen faschistoiden Falschheiten, die Lektüre des hervorragenden und extrem umfangreichen Handbuches sowie eine Vielzahl unterschiedlichster Einstellungsoptionen gesetzt. Hier sucht Ihr aus, ob Ihr eines von vier Trainingsszenarien oder lieber einen historischen Zeitraum nachspielen wollt. Ebenfalls einstellbar: Ob Ihr selbst gegen einen Computer oder einen menschlichen Gegner antreten wollt. Wer möchte, kann sich gar zurücklehnen und den Computer gegen sich selbst spielen lassen. Natürlich läßt sich für jeden Spieler der Schwierigkeitsgrad individuell variieren.

Im Spiel selbst, seht Ihr jeweils immer einen Ausschnitt Europas auf einer Hex-Feldkarte. In einem kleinen Fenster in der rechten oberen Ecke befindet sich die komplette Karte, per Klick in das Fenster sucht Ihr Euch den gewünschten Landkartenausschnitt aus. Auf der Karte sind nicht nur unterschiedliche Terraintypen zu sehen, sondern auch Städte, Einheiten, Grenzen und Fabriken. Jeder Spielzug ist in verschiedene Phasen unterteilt, in der Ihr neue Truppen auf der Landkarte plaziert, Einheiten verschiebt, Nachschub überwacht, Fabriken mit Rohstoffen versorgt und neue Armeen produzieren laßt. Damit nicht genug, kümmert Ihr Euch zusätzlich im Diplomatiemenü um das Verhältnis zu den Nachbarn. Wer möchte, kann einige der Aufgaben, wie z.B. Diplomatie und Nachschubversorgung, vom Computer übernehmen lassen.

Straetgisch wichtig: In München steht nicht nur das Hofbräuhaus, sondern auch eine Fabrik



Informationsrausch: Per Mausklick erhaltet Ihr wichtige Daten

Nur mit Sechseck nett: Auch High Command kommt nicht ohne Hex-Felder aus

Meine Meinung

Wem *History Line* zu hübsch ist und wer "herkömmlichen" Strategiespielen nur noch ein müdes Lächeln abgewinnen kann, ist bei *High Command* bestens aufgehoben. Wer nach der – zwingend notwendigen – Lektüre des zweihundert Seiten Handbuches nicht das Handtuch geworfen hat, wird mit Taktik pur bedient. Vom opulenten Optionsmenü, bis zur fetten Symbolsonate, können sich gewiefte Strategen im taktischen Befehlsgewühl bis zur Erschöpfung verausgaben. Trotz der ziemlich hilfreichen Computerunterstützung in einigen Spielbereichen wie der Diplomatie und der Produktionsüberwachung, sind Anfänger mit *High Command* schlichtweg überfordert. Zu schnell verliert der unbedarfte Einsteiger im Gewimmel der Spielphasen den Überblick und trifft vorschnell falsche Entscheidungen. Mir persönlich ist *High Command* schon ein Spur zu abgehoben: Ich bevorzuge die kaum weniger anspruchsvolle, aber erheblich elegantere Nippon-Mega-Drive-Perle *Advanced Military Commander*.

Gespielt wird fast ausschließlich mit der Maus und einem umfangreichen Icon-Feld auf der rechten Bildseite. Je nach Phasentyp, gibt's andere Symbole für die verschiedenen Aktionen. *mh*

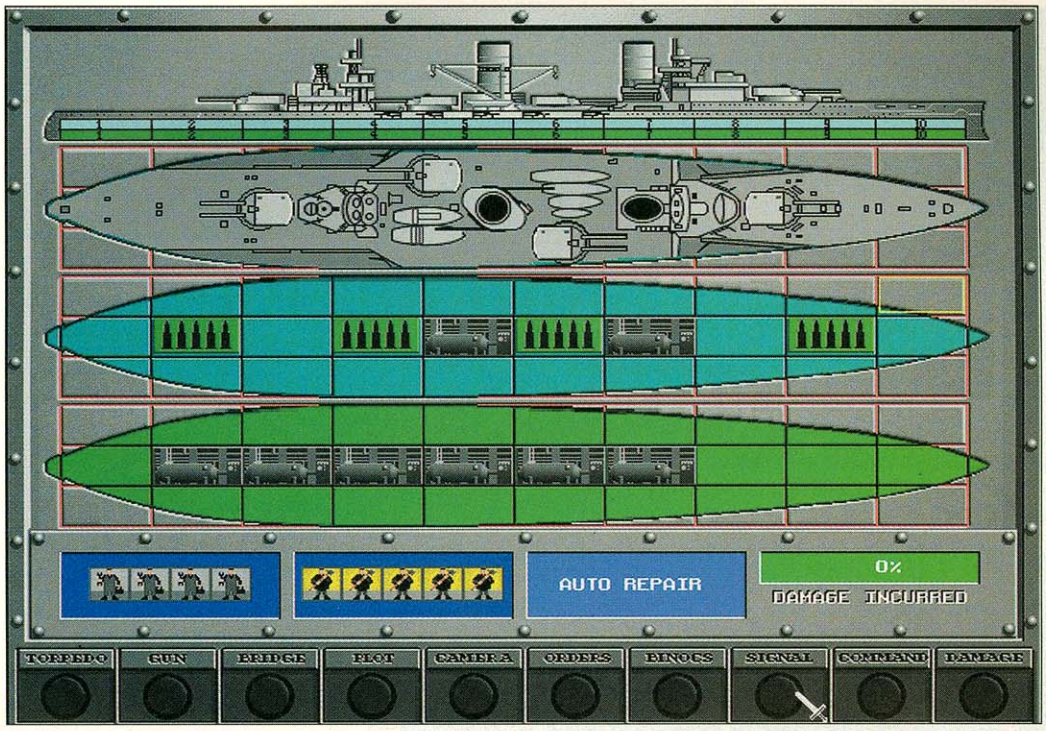
POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Three Sixty
Distributor: Electronic Arts
Zirka-Preis: 120 Mark
Genre: Strategiespiel

MS-DOS: 76%

Jütland

Für die Firma Software Sorcery hat das CD-ROM-Zeitalter schon begonnen: Das Schiffsspektakel *Jütland* gibt's nur auf Silberling.



Auf Wunsch feuert Ihr selbst die Kanonen ab oder laßt den Computer übernehmen

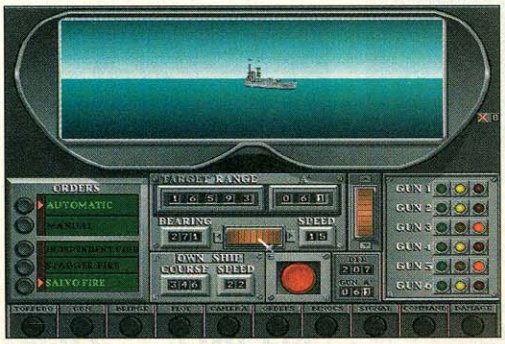
Die High-Tech-Modewörter "Multimedia" und "CD-ROM" geistern schon seit Jahren durch die Spielebranche. Bislang mußten Besitzer der passenden Hardware allerdings auf mehr oder weniger halbherzig umgesetzte Versionen älterer Diskettenspiele zurückgreifen. Reine CD-ROM-Spiele sind noch immer die Ausnahme der Regel. Die Simulation *Jütland* ist eine solche Ausnahme – gibt es das Spiel doch nur auf CD, eine Diskettenfassung ist nicht geplant. *Jütland* ähnelt vom Konzept der Microprose-Simulation *Task Force 1942*. Derweil Ihr im microproschen Spiel als Admiral im Pazifik des zweiten Weltkrieges Eure Schiffe kommandiert, tuckern *Jütland*-Spieler mit den dicken Pötten des ersten Weltkrieges durch die Wellen des Nordatlantiks.

Auf Wunsch spielt Ihr auf englischer oder deutscher Seite eine einzelne historische Seeschlacht nach oder verdingt Euch als Oberbefehlshaber über die ganze Flotte und müßt so den kompletten Krieg nachspielen. Insgesamt stehen sechs einzelne Aufträge zur Verfügung. Unter anderem auch die berühmte Seeschlacht um Skagerak, in der rund 250 Schiffe aufeinanderprallten. An Bord Eures Flaggschiffes könnt Ihr Euch via Mausklick oder Tastendruck auf die verschiedenen Schiffstationen begeben. Im Kartenraum betrachtet Ihr auf einer vergrößerbaren Seekarte die aktuelle Lage, im Feuerleitstand richtet Ihr Geschütze aus, feuert Torpedos ab, untersucht das eigene Schiff auf Schäden oder gebt Befehle zur Kurskorrektur. Wollt Ihr nicht selber die Kanonen abfeuern, übernimmt auf Wunsch der Computer das Zielen für Euch. Als Solokapitän seid Ihr nur für das eigene Schiff verantwortlich, als Flottenchef erteilt Ihr auch anderen Schiffen im Verband Befehle. Jedes Kommando wird übrigens von der Besatzung durch digitalisierte Sprache bestätigt.

Bei Bedarf läßt sich die Seeschlacht auch von außen betrachten. Auf Knopfdruck bekommt Ihr von den einzelnen Schiffen eine passende Außenansicht geboten und dürft Euch an der wetterfesten Aussicht erfreuen, passiert zwischendurch etwas Besonderes (ein Schiff sinkt), wird eine animierte Zwischensequenz eingeblendet. *mh*

Meine Meinung

Wer bei *Jütland* eine Art Super-*Task Force* erwartet, wird sicher ein wenig enttäuscht sein. Die *Jütland*-Grafik tuckert dem Kollegen um ein ein paar Schiffslängen hinterher – obwohl das Programm bei Bedarf auch SuperVGA unterstützt. Dafür ziehen die *Jütland*-Pötte in Sachen anspruchsvoller Seeschlachtstrategie und Atmosphäre an den Konkurrenzklippern vorbei. Vor allem die Filmschnitzel und die guten Soundeffekte tragen viel zur Atmosphäre bei. Ein weiterer Pluspunkt für *Jütland* ist das historische Szenario. Immerhin war die Skagerak-Schlacht die erste und einzige moderne Seeschlacht, die von waffenstarrenden Dickschiffen ausgetragen worden ist. Ein Schandfleck auf der weißen CD-ROM-Weste *Jütland*'s ist der exorbitante Hardwarehunger: Denn ohne 4 MByte RAM und zusätzlichen 20 MByte Platz auf der Festplatte bleiben die Schiffe auf dem Trockendock.



Per Knopfdruck werden Reparaturtrupps abgestellt

In der Außenansicht lassen sich die einzelnen Schiffe betrachten

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Software Sorcery
Distributor: Import
Zirka-Preis: 180 Mark
Genre: Simulation

MS-DOS: 84%

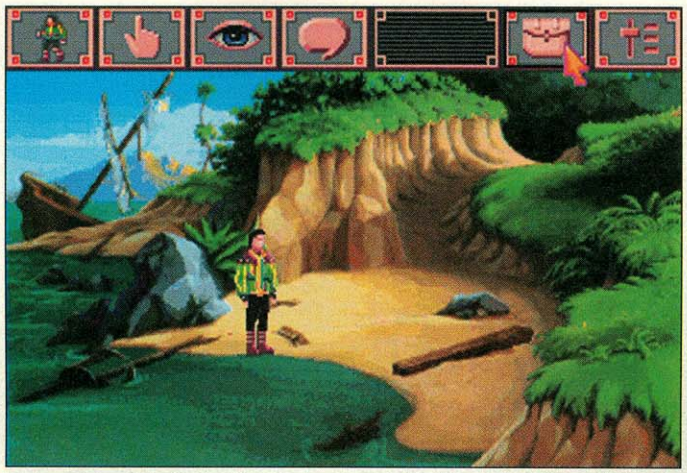
King's Quest 6

Roberta Williams gönnt Daventrys Herrschersippe keine Ruhe: Prinz Alexander erforscht das Geheimnis des "Landes der grünen Inseln" auf der Suche nach einer Jungfrau.

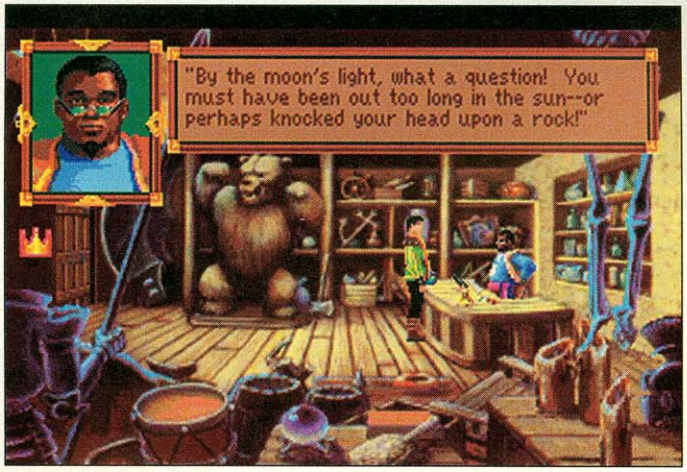
Prinz Alexander, Sohn von König Graham und Bruder von Prinzessin Roselle, hat bereits in *King's Quest 3: To Heir is Human* erste Erfahrungen als Abenteurer gesammelt – in *King's Quest 6: Heir Today, Gone Tomorrow* hat der Prinz das heiratsfähige Alter erreicht und könnte Grahams Thronfolger und Regent von Daventry werden – gäbe es da nicht ein Problem: In Daventry sind holde Jungfrauen zur Zeit Mangelware. Also bleibt Prinz Alexander nichts anderes übrig, als sich in den umliegenden Ländern nach einer geeigneten Partnerin umzusehen. Doch das Vorhaben steht unter keinem guten Stern: Auf hoher See wird das Schiff von Prinz Alexander von einem Unwetter heimgesucht und strandet auf der "Insel der Krone". Die Insel gehört zu dem geheimnisumwitterten "Land der grünen Inseln" und stellt Prinz Alexander vor einige Probleme: Wie kommt er hier weg? Wohin will er? Wo gibt es noch Jungfrauen? Eine Nachricht scheint Alexanders Schicksal zum Guten zu wenden: Im Schloß der Insel wird eine Jungfrau gefangengehalten – der Prinz frohlockt: Der Heirat stehen nur noch ein paar Burgmauern und die Palastwachen im Weg. Doch falsch gedacht: Alexander wird auf den vier "grünen Inseln" vor einige haarsträubende Probleme gestellt und muß sein ganzes Erbgut als Adventure-Held ausspielen. Mit einer Zauberkarte teleportiert sich Alexander von Insel zu Insel, überlistet mißtrauische Zwerge, unterhält sich mit Schachfiguren, kämpft mit einem Minotaurus und stattet dem Reich der Toten einen Besuch ab. Schließlich entdeckt er sogar eine fünfte Insel – unglücklicherweise stört Alexander auf der "Isle of the Mists" eine unfreundliche Sekte beim "Regenfestival".

Die Steuerung des Adeligen ist für Sierra-Kenner die einfachste Übung: Mit der Maus dirigiert Ihr Alexander von Schauplatz zu Schauplatz und könnt auf einer Symbolleiste weitere Funktionen, wie zum Beispiel Sachen aufnehmen und benutzen, auswählen.

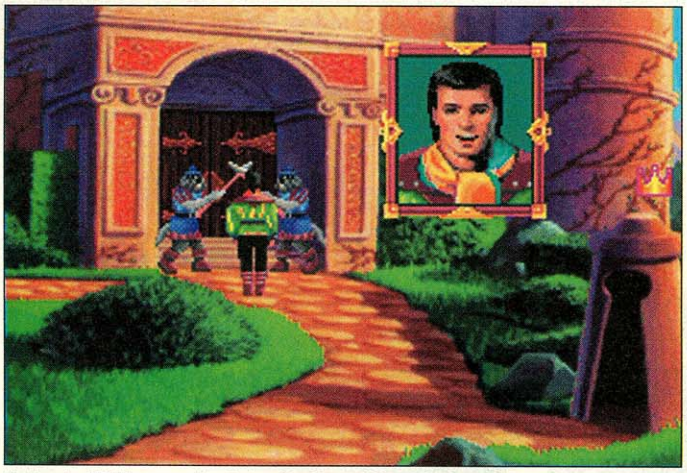
King's Quest 6: Heir Today, Gone Tomorrow gibt es in drei Varianten: Die englische Originalversion, eine eingedeutschte Fassung ohne Sprachbarrieren und die dritte Version auf CD-ROM. Letztere bietet englische Sprachausgabe, sowie einen Extra-Track Musik und einige "Video for Windows"-Filmchen. Außerdem bekommt Ihr bei der Installation unter Windows (Version 3.1 / 4 MByte) Eure Gesprächspartner in besonders detaillierter Grafik zu Gesicht. *js*



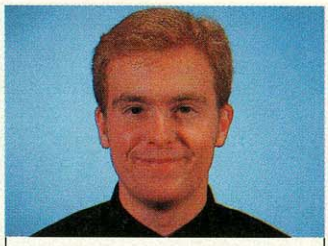
Alexander auf heftg´er Brautschau – doch in Daventry gibt es keine leider keine Jungfrau



King's Quest ist die meistverkaufte Computerspiel-Saga aller Zeiten



Roberta Williams gönnt der Graham-Sippe keine Ruhe



Meine Meinung

Sierra-Chefin Roberta Williams rekrutierte für ihr sechstes *King's Quest*-Abenteuer nur die besten Grafiker und Musiker – der beeindruckende Vorspann, die farbenfrohe Bilderpracht und die stimmungsvolle Musik heben Märchenfreunde in den siebten Himmel. Von *Alice im Wunderland* bis *Die Schöne und das Biest* haben Roberta und Co-Autorin Jane Jensen kein Märchen und Klischee ausgelassen. *King's Quest 6* ist mit Sicherheit eines der atmosphärischsten und umfangreichsten Adventures – aber für die Rätsel verdienen die Märchentanten keinen Schönheitspreis: Das Sprachrätsel auf der "Isle of the sacred Fountain" ist eine versteckte und komplizierte Handbuchabfrage. Alexander rennt durch ein lästiges Labyrinth, und – Unlogik scheint im Zeitalter der Zwerge und Einhörner eine Tugend – logische Rätsel sind so selten wie Jungfrauen in Daventry. Ausdauer und Beharrlichkeit sind die Schlüssel zum Glück.

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Sierra
Distributor: Bomico
Zirka-Preis: 120 Mark
Genre: Adventure

MS-DOS: 76%

Lands of Lore

Willkommen im Land des Wissens: Die *Eye of the Beholder*-Macher wandeln auf Solopfaden und können Ritter und Tester überzeugen.

Gegen diese Geister ist kein Kraut gewachsen

Die Programmierer von Westwood sind keine Neulinge im Rollenspielgenre. Schon in der Frühzeit der Computerspiele arbeitete man für Infocom (Mines of Titan, Battletech), später entstanden die ersten zwei *Eye of the Beholder*-Teile im Auftrag von SSI. Die Firmen strichen die Erfolge ein, Westwood werkelte weitgehend im Verborgenen. Erst mit dem grafisch anspruchsvollen Adventure *Legend of Kyrandia* trat man aus dem Schatten und produzierte erfolgreich in Eigenregie. Der Weg bis zum Rollenspiel ist da fast zwangsläufig.

Fachwerkhäuser: So hat eine richtige Fantasystadt auszusehen

Lands of Lore baut technisch ganz deutlich auf den Vorläufern der *Beholder*-Serie auf. Unser Spielareal wird wieder in 3-D Grafik geboten, die Landschaft dabei immer noch schrittweise und in 90-Grad-Winkeln umgeklappt, nur geschieht das jetzt relativ weich und in einer fast scrollenden Bewegung. Wie es sich für ein Rollenspiel der neuen Generation gehört, sind wir nicht nur unterirdisch im Dungeon unterwegs, sondern erkunden auch oberirdische Landschaften. Anfangs gehen wir alleine auf die Pirsch, stoßen aber bald auf freundliche Mitläufer, die uns beim Monstervertrimmen und Rätsellösen unter die Arme greifen. Zwangsläufig können wir auch keine eigenen Charaktere zusammenstellen, sondern müssen nehmen, was sich anbietet. Jeder Charakter kann in drei Bereichen Erfolge verzeichnen. Je nachdem, ob wir kämpfen, zaubern oder dem Diebeshandwerk nachgehen, verteilt das Programm automatisch Erfahrungspunkte und Beförderungen auf den Gebieten "Fighter", "Rogue" und "Mage".

Gekämpft und gezaubert wird in Echtzeit durch einfachen Mausklick auf das entsprechende Icon. Zaubersprüche werden schon vorher ausgewählt und dann automatisch in einem magischen Wälzer bereitgehalten. Obwohl jeder Charakter einen eigenen Bildschirm besitzt, auf dem wir Ausrüstung und Waffen bereitmachen, werden alle anderen Gegenstände in einem Gemeinschafts-Inventory untergebracht. Verlaufen ist in *Lands of Lore* nicht möglich: Wir verfügen natürlich über eine magische Landkarte, die automatisch unseren Weg und alle wichtigen Orte mitzeichnet. *vw*

Meine Meinung

Technisch hat Westwood ganze Arbeit geleistet. Die Edel-Dungeons und Gartenlandschaften glänzen in schönster High-End-Grafik. Selbst die animierten Monster sind so prächtig gelungen, daß man kaum mit den genauso schönen Zaubersprüchen zuzuschlagen wagt. Zahlreiche Zwischengrafiken beleben das magische Königreich und hauchen ihm fast echtes Leben ein. Erfrischend die witzige Story und einige gagreiche Einfälle. So dürfen wir z.B. mit einer Eisenbahn-Lore in einem Bergwerk herumdüsen. Ein echter Begeisterungsdämpfer ist dagegen das quasi nicht vorhandene Kampfsystem. Als richtiger Rollenspieler bevorzugt man natürlich den strategischen Rundenkampf. In die gleiche Kerbe schlägt bei mir, daß man seinen Charakter nicht selber auswählen darf. Da sich nur wenige Charakterwerte im Spiel ändern, kommt so kaum Zugehörigkeitsgefühl auf. Da auch die Rätsel recht simpel gestrickt sind, empfehle ich *Lands of Lore* eher dem Gelegenheitsspieler als dem Computer-Großmotz.

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Westwood/Virgin
Distributor: Virgin
Zirka-Preis: 120 Mark
Genre: Rollenspiel

MS-Dos: 83%

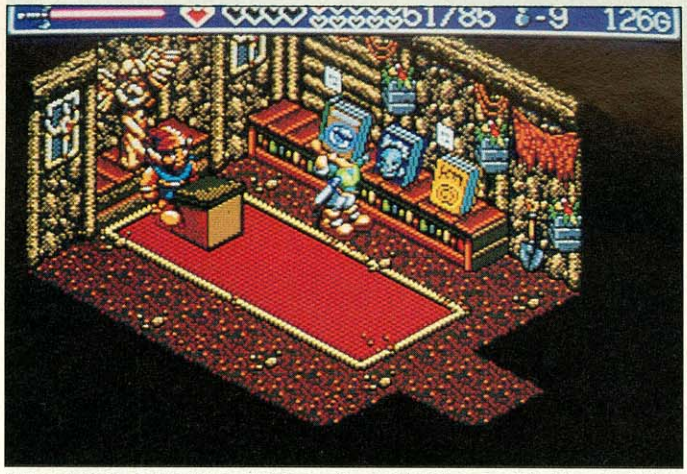
Landstalker

Sega greift nach dem Actionadventure-Thron. Niels, Held des Spiels *Landstalker*, könnte dem Nintendo-Kollegen Link den Rang ablaufen.

Seit Jahren sitzt Nintendos *Zelda*-Held Link unangefochten auf dem Thron der Action-Adventure-Heroen. Mit Links Posten könnte es jedoch bald vorbei sein: Konsolenkollege Sega schickt nun einen Gegner in den Action-Adventure-Ring, der Link den ersten Platz streitig machen kann. Niels heißt der Herausforderer, das Spiel *Landstalker*. Niels hat berühmte Väter, immerhin haben die Designer von Climax Entertainment *Landstalker* ersonnen. Diese Burschen haben Mega Drive-Besitzern schon die beiden Edelmodule *Shining in the Darkness* sowie *Shining Force* beschert. Bei *Landstalker* schmissen die Programmierer alle älteren Spielkonzepte über Bord und änderten sowohl das Spielprinzip als auch den Grafikstil erneut. Statt 3-D-Grafik oder Vogelperspektive ist in *Landstalker* das Spielgeschehen aus einem isometrischen Blickwinkel zu sehen. Außerdem wurde das aus den beiden Vorgängermodulen bekannte Icon-System aus dem jüngsten Werk komplett verbannt. Statt mit Symbolen zu hantieren, kommt Held Niels mit ein paar Grundaktionen aus. Niels kann hüpfen, Gegenstände hochheben und werfen sowie mit dem Schwert zuschlagen. Um beispielsweise in einem Geschäft einen Gegenstand zu kaufen, muß Niels nur das passende Item hochheben und auf den Ladentresen legen. Gespräche werden durch schlichtes Anrempeln der betreffenden Person und via Knopfdruck erledigt.

Niels Aufgabe ist es, den verschollenen Schatz des Sagenkönigs Noles zu finden. Dummerweise wollen ein paar miese Bösewichter Niels daran hindern. Um seinem Ziel näher zu kommen, muß Niels verschiedene Miniabenteuer bestehen. Beispielsweise gilt es, eine Prinzessin zu befreien, einen Leuchtturm zu reparieren oder zwei verfeindete Bärenstämme wieder zu befrieden. Die Lösung für die meisten Aufgaben liegt in zahlreichen Labyrinthen versteckt. Um einzelne Puzzles zu lösen, muß Niels auf Schalter hüpfen, Fallen umgehen, Monster versemmeln, Hindernisse überspringen und Schatzkisten öffnen. Einige Puzzles sind zudem unter Zeitdruck zu lösen – beispielsweise schließt sich eine Tür wieder nach einer Weile, wenn Ihr einen Schalter betätigt habt. Niels Lebensenergie wird – wie beim Kollegen Link – in Herzchenform angezeigt. Zu Anfang hat Niels nur sechs Herzchen, später findet Ihr nicht nur mehr, sondern könnt auch in einigen Läden Herzchen kaufen. Normalerweise hat jeder Shop nur ein Herz im Angebot, der letzte Laden bietet einen unerschöpflichen Vorrat. *mh*

Komplett in Deutsch: Niels plaudert mit einem Landesbewohner


Ohne Action geht nichts: Niels muß von Plattform zu Plattform hüpfen

Monster satt: Eine Horde Skelette macht Niels das Leben schwer

Meine Meinung

Für mich privat steht der Sieger zwischen dem Duell Link versus Niels bereits fest. Niels schlägt – was den spielerischen Anspruch anbelangt – den Konkurrenten ganz klar nach Punkten. Zwar ist die isometrische Perspektive gewöhnungsbedürftig und sorgt manchmal für Verwirrung, aber dies wird durch die hohe Anforderung und die genialen Puzzles dicke wieder wettgemacht. Die Abenteuer von Niels halten selbst hartgesottene Experten ganz schön auf Trab. Das soll aber nicht heißen, daß *Landstalker* kein Spiel für Einsteiger ist. Im Gegenteil: Keines der Puzzles ist unlogisch und ist mit Geschick und Ausdauer auch von Beginnern zu lösen. Grafisch hängt *Landstalker* alle bisherigen Sega-Action-Adventures ab. Kein Wunder, schlummern doch satte 16 MBit in dem Modulgehäuse. Besonders lobenswert ist die sehr gute deutsche Übersetzung der Bildschirmtexte. Bleibt zu hoffen, daß Sega dieser Politik treu bleibt und weitere Module dieser Art mit deutschen Texten versieht.

POWER PLAY STECKBRIEF

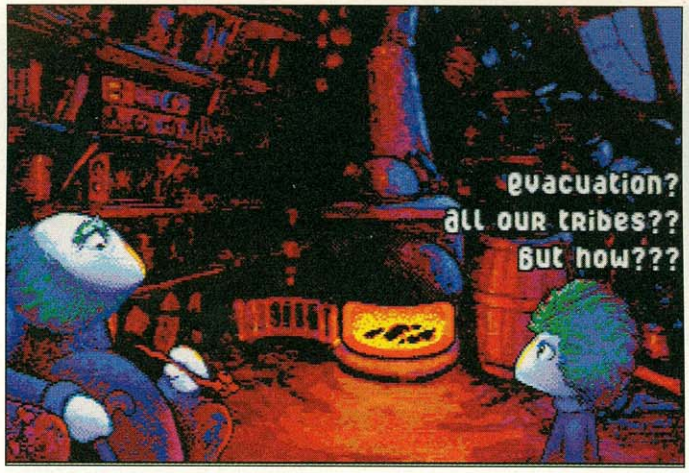
Hersteller: Sega
Distributor: Sega
Zirka-Preis: 130 Mark
Genre: Actionadventure

Mega Drive: 91%

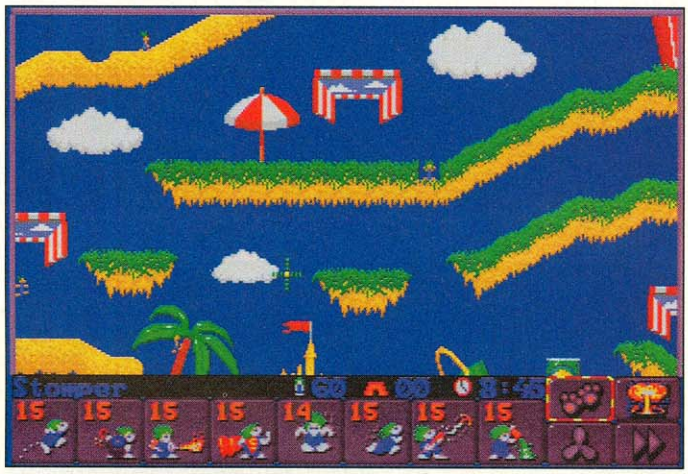
Lemmings 2

Die Lemminge schlagen noch einmal zu, und erst in ihrem zweiten Auftritt zeigen die folgsamen Nager, was sie wirklich auf dem Kasten haben.

Ihr Einstieg in den Computerspielmarkt kam einer Seuche gleich: Innerhalb kürzester Zeit wurden Heerscharen vom gefährlichen *Lemming*-Virus infiziert und verfielen dem Wahn, eine willenlose, aber zielstrebige Menge von kleinen grünbehaarten Nagern in den *Lemming*-Himmel zu führen. Nun schlagen die Lemminge ein zweites Mal mit der unerbittlichen Härte eines Nagerzahns zu: Wie nicht anders zu erwarten, sind die Lemminge für eine Überrschung gut, zum ersten Male in ihrer Geschichte dürft Ihr Einblick in den Vielvölkerstaat der Lemminge nehmen und Euch an den vielfältigen Handlungsweisen ergötzen. Die Geschichte hinter den Kulissen dreht sich um die Einheit: Aus ungeklärten Gründen zerfielen die Lemminge in zwölf Teilstämme. Nachdem den Hütern der Prophezeiung die Erleuchtung kam, daß bald die ewige Nacht über alle Lemming-Völker hereinbrechen wird, liegt es bei Euch, die zwölf Stämme zu vereinen. Wie in alten Zeiten, habt Ihr als Lemming-Hüter die quirlige Herde auf den richtigen Weg zu bringen und sicher ins Lemming-Heim zu bugsieren. Allerdings wurden die einzelnen Stämme nicht nur eigener, sondern auch in vielen Bereichen spezialisierter. Reichten den Urlemmingen noch bescheidene acht Aktionen, um durch alle Level zu klettern, kann man die Fähigkeiten eines modernen Lemming nur noch mit Oberbegriffen und Kategorien zusammenfassen. Die größten Fortschritte erreichten sie in der Luft- und Raumfahrttechnik: So sind in *Lemmings 2* keine löchrigen Fallschirme mehr gefragt, sondern Ballons, Düsenrucksäcke, fliegende Teppiche oder Ikarusflügel an der Tagesordnung. Auf die Fluglinie könnt Ihr direkten Einfluß ausüben: Mit einem Ventilator, der ein eigenes Icon in der Leiste besitzt, können die fliegenden Lemminge quer durch die Level gepustet werden. Die als Lemminge ihre Löcher noch mit der Hand buddelten, sind ebenfalls vorbei: Nun werden Löcher mit Laserblastern, Flammenwerfern und ähnlichem neumodischen Zeug ins Erdreich gebannt. Zu allem Überfluß wurden die sonst so pazifistischen Lemminge im Gebrauch von Schußwaffen unterrichtet. Allerdings wird mit Bazookas, Mörsern oder Flitzbogen nur hantiert, um Seilverbindungen zu anderen Ufern aufzubauen. Der altbekannte Treppenbauer wich gleich sieben unterschielichen Spezialisten, zu denen unter anderem Ausfüller und Stangenbauer gehören. Habt Ihr die Lemminge eingelocht, wird Euch je nach Erfolgsquote ein bronzener, silberner oder goldener Talismann überreicht. *cd*



Tales from the Crypt: Opa Lemming erzählt aus seiner Jugend.



Bitte nicht füttern: Die Lemminge ziehen zum zweiten Mal ihre Bahn durch unwirtliche Gefilde.

Keine Gnade: Die Lemminge müssen zum Ausgang.

Meine Meinung

Ein echter Nachfolger und doch ein völlig anderes Spieldesign. Die sonnenklare Bedienung des ersten Teils wich einer großen Funktionenshow. Bevor man sich in *Lemmings 2* mit der Bedienung der Kollegen vertraut gemacht hat, gehen einge Lemminge den Bach herunter. Den experimentierfreudigen Lemming-Hüter freut´s, denn neben der Levelwanderung kann nun auch noch mit den einzelnen Funktionen herumgespielt werden. Die speziellen grafischen Eigenarten der Einzelvölker bringen endlich etwas Leben in den grünen Lemming-Alltag. Nur der geniale Zweispielermodus geht *Lemmings 2* ab, ein Manko, das die Original-*Lemmings* noch lange am Leben erhalten wird. Trotz Rücksicht auf die Ahnen und den fehlenden Zweispielermodus kann *Lemmings 2* überzeugen

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Psygnosis
Distributor: Selling Points
Zirka-Preis: 120 Mark
Genre: Geschicklichkeit

Amiga:	**84%**
MS-DOS:	**84%**

Lionheart

Robin Hood würde *Lionheart* spielen: Thalions High-End-Jump'n'Run setzt neue Maßstäbe im Genre.

Ohne Autopilot: Unser *Lionheart* hetzt durch den gegnerischen Luftraum

Katzen in Computerspielen sind meist böse, hinterhältig und greifen in ganzen Horden an. Thalion verhilft der Hauskatze jedoch zur Rehabilitation: In *Lionheart* begleitet Ihr eine Mischung aus Mensch und Kätzchen auf der Suche nach einem Juwel.

Vor einigen Jahren lebte auf einem weit, weit entfernten Planeten das Volk der Katzen in Frieden und Eintracht miteinander. Grundlage für das lebenslustige Miteinander waren der mächtige König und sein noch mächtigerer Juwel: *Lionheart*. Dieses Juwel wurde dem König vom Schurken Norka gemopst, der natürlich von nichts anderem träumt, als die ganze Miau-Mannschaft genüßlich zu versklaven. Ihr schlüpft nun in die Rolle des kräftigen Valdyn, der nicht umsonst den Beinamen *Lionheart* trägt. Der König stellt ihn vor die Wahl, den Diamanten wieder nach Hause zu bringen und Ruhm zu ernten oder abzulehnen und den Kopf zu verlieren. *Lionheart* nimmt das Angebot dankend an und macht sich alsdann auf den Weg durch sieben Welten, um das Juwel zu retten und seine Freundin zu erlösen. Diese war unglücklicherweise zugegen, als Norka die Aktion "Her mit dem Juwel" steigen ließ und wurde versteinert.

Echsenwahn: Wir reiten gegen Norkas Mannen

Lionheart macht sich also auf und kämpft sich durch Sümpfe, verlassene Ruinen und Vulkanlandschaften. Zu fortgeschrittener Stunde besteigt unser Held gar eine Kampfkröte und jagt im letzten Level dem unausstehlichen Norka und seinen Schergen in bewölkten Lüften hinterher. Auf der Suche nach Freundin und Juwel begegnet uns ein ganzes Spektrum an bösartigen Norka-Schergen. Machen uns anfangs noch recht einfältige Monster das Leben schwer, bekommt Ihr es nach einiger Zeit mit Drachen und Orks zu tun. Dabei greift jeder Feind zu der eigenen Angriffstaktik und ist dementsprechend schwierig zu bezwingen. Als Waffe steht Euch zu allem Unglück nur ein winziges Schwert zur Verfügng, das auch bei den Obermotzen am Weltenende nicht länger werden will. Im Laufe des Spiels finden sich aber gut versteckte kräftigere Säbel und Unmengen von Kristallen, die freundlicherweise die Hitpoints in die Höhe schnellen lassen. *kn*

Meine Meinung

Lionheart bringt einfach alle Qualitäten eines guten Jump'n'Runs mit, wie man es sonst nur vom Konsolensektor kennt: Herausragende Grafik, atemberaubend gute Musik und wirklich ausgefeiltes Leveldesign. Allein die toll animierten Feinde lassen uns nur ungern den eigenen Säbel in die Leisten der so wundervollen Kreaturen bohren. Im Spieldesign stimmt fast alles: Eine durchdachte Steuerung, die nicht besser hätte gelingen können, und viele Gags in nett bis genial aufgebauten Levels motivieren ordentlich. Zudem sorgen die zahlreichen Feinde und die unzähligen versteckten Plattformen und Bonushöhlen für reichhaltige Abwechslung. Gänzlich ungeschoren kommt unser Kätzchen jedoch nicht davon: *Lionheart* ist nie unfair, aber stellenweise dermaßen komplex und hart, daß Einsteigern schnell die Freude am Hüpfen vergeht. Unbegrenzte Continues vermisse ich genauso stark wie durchschlagende Extrawaffen. Die allgemeine Begeisterung bleibt von den kleinen Mankos jedoch unberührt: Hüpfexperten werden kaum etwas Anspruchsvolleres finden.

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Thalion
Distributor:
Zirka-Preis: 90 Mark
Genre: Geschicklichkeit

Amiga: 83%

The lost Vikings

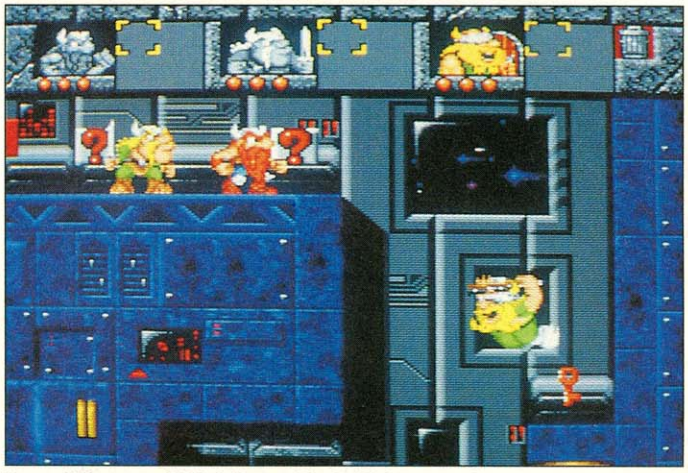
Männer, Maids und massig Met: Die Nordmänner haben dank Interplays Wikingerodyssee wieder Hochkonjunktur.

Dino-Manie: Auch die Wikinger reiten auf der Saurierwelle

Wikinger sind harte Burschen. Muskeln aus Stahl, riesige Unterkiefer und eine 90-60-90-Freundin gehören zur Standardausrüstung. Erik, Olaf und Baleog, Wikinger wie sie im Buche stehen, leben derweil gütlichst in ihrem Dörfchen, jagen ab und an den gemeinen Dinosaurier und zeugen Kinder ohne Ende. Eines Nachts senkt sich jedoch ein grantiges Raumschiff übers Dorf und beamt die drei Freunde einfach in die Höhe – der Raumschiffbesitzer will seinen galaktischen Zoo auch mit ein Paar Wikingern ausstatten. Eure Aufgabe ist es nun, den drei Kumpels aus der Misere zu helfen und sie durch Zeit und Raum ins Heimatdörfchen zurückzuholen.

Ziel des Spiels ist, allein oder zu zweit die drei Wikinger durch mehrere in Levels unterteilte Welten vom Eingang zum jeweiligen Ausgang zu befördern. Dabei müßt Ihr die Aktionen der Männer, ähnlich wie in *Lemmings* oder *Humans*, miteinander kombinieren.

Wie nicht anders zu erwarten, nennen die drei Wikinger ganz individuelle Begabungen ihr Eigen. Erik the Swift ist ein flinker Läufer und kann als einziger springen und diverse Wände nach gewaltigem Ansturm zerstören. Olaf the Stout ist der Vielfraß unter den Dreien und trägt nur ein Schild bei sich, mit dem er feindliche Schüsse abwehren oder langsam Abgründe hintersegeln kann. Außerdem mißbraucht er den Schild des öfteren als Trittbrett für Erik. Der dritte im Bunde ist Baleog the Fierce. Er ist ein regelrechter Waffennarr und kennt sich demnach nur mit Tötungswerkzeugen aus. Auf Knopfdruck schwingt er das Schwert oder schießt Pfeile von sich, mit denen er auch diverse Schalter aktivieren kann. Auf dem Weg durch die Levels gilt es, verschiedene Rätsel (Schalter, Zugbrücken, Lifts, etc.) zu lösen und jede Menge versteckter Räume und Extras zu entdecken. So warten leckere Energieauffrischer, Schlüssel oder Smartbomen in entlegenen Winkeln. Werden Eure niedlichen Freunde von Feinden attackiert, verlieren sie Energie. Nach jedem gelösten Level gibt es glücklicherweise ein erlösendes Paßwort. *kn*



Paragliding vor 1000 Jahren: Ein Schild tuts auch

Meine Meinung

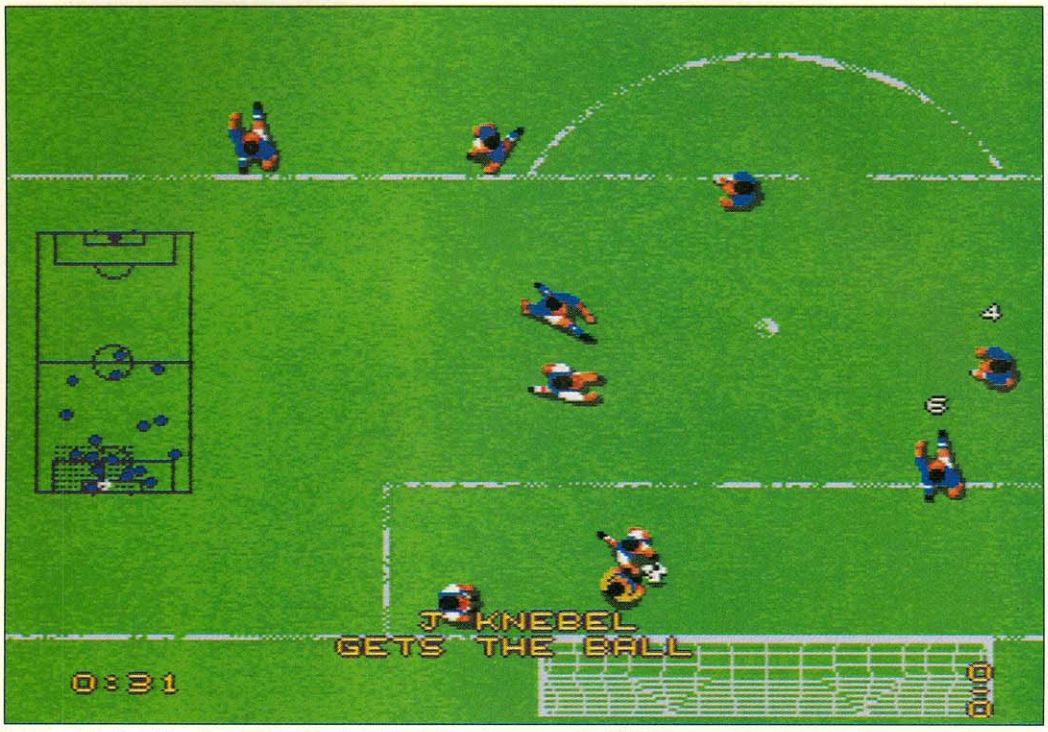
Interplays *Lost Vikings* setzt in Sachen Fehlerlosigkeit neue Maßstäbe. Während des gesamten Spiels läßt sich einfach kein ernstzunehmendes Manko auftreiben. Die Spielidee ist zwar nicht die neueste, motiviert aber von Level zu Level. Grafik und Sound bewegen sich dabei auf höchstem Niveau: Allerliebste Animationen, abgefahrene Gegner und stimmungsvolle Musikstücke treiben kräftig an. Im Raumschiff heizt uns ein fetziger Dancefloor-Track ein, in den Höhlen warten schummrige Badewannenhits. Allein auf MS-DOS-Rechnern spielt die Musik auf nicht ganz so hohem Niveau. Hinzu kommen ein seicht ansteigender Schwierigkeitsgrad, witzige Extras, ein lustiger Zwei-Spieler-Modus und Rätsel, die sich sehen lassen können. Die Computerversionen lassen sich im Gegensatz zur SNES-Variante etwas umständlicher steuern. Trotzdem ist *The lost Vikings* auf allen Systemen eine packende, wenn auch etwas unauffällige Geschicklichkeits-Denkspiel-Mischung, die ich Spielern jeden Alters wärmstens empfehlen kann. Man merkt es dem Spiel an, daß viel Zeit und Know-how investiert wurde.

Hersteller: Interplay
Distributor: Bomico/Nintendo
Zirka-Preis: 130 Mark
Genre: Geschicklichkeit

Amiga:	**79%**
MS-DOS:	**80%**

Lothar Matthäus

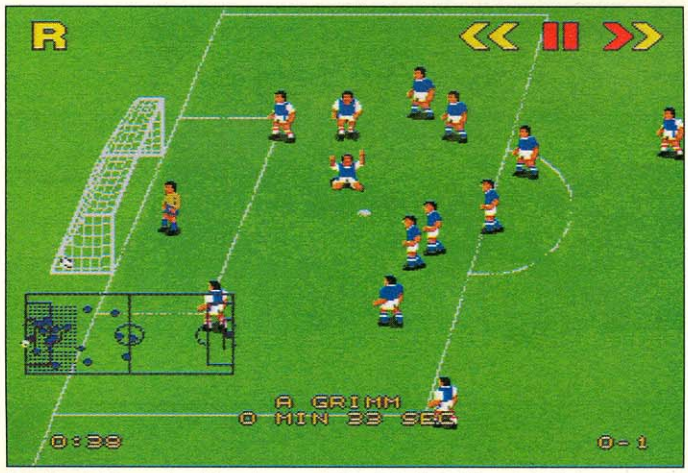
Der Torminator schlägt zurück: Lothar Matthäus rührt jetzt auch mittels Computerspiel die Werbetrommel.



Lust auf Leder: Vor dem gegnerischen Tor ist mal wieder die Hölle los

Uns Lothar, Weltmeister und zweimaliger Weltfußballer, hat in letzter Zeit mit argen Popularitätsproblemen zu kämpfen. Derzeitiger Brötchengeber Bayern München und vor allem die Fans halten dem armen Mann nach jeder Niederlage Wehrkraftzersetzung vor, und Lothar stürzt, dank mangelnder Akzeptanz, von einer Formkrise in die nächste. Allein die Familie, inklusive Ehefrau Lolita, richten den angeschlagenen Star wacker auf und stehen hinter ihm. Richtig so, denn warum soll ein Superstar nicht auch mal ein Formtief genießen. Zwischenzeitlich poliert Lothar Matthäus sein Image wieder auf und hat sich als Zielgruppe nun auch den Fußballnachwuchs auserkoren. Was lag da näher, als für ein Computerspiel Pate zu stehen? Bomico, Ocean und Herr Matthäus wurden sich schnell einig und erarbeiteten gemeinschaftlich ein Fußballspiel mit dem klangvollen Namen *Lothar Matthäus. – Die interaktive Fußballsimulation.*

Zu Beginn habt Ihr die Wahl zwischen einem Freundschaftsspiel, einem Liga- und dem Europapokal-Modus. Wer will, darf einen Kumpel einstöpseln und gegen oder gemeinsam mit ihm um die Wette bolzen. An Mannschaften stehen Euch die 93/94er Bundesliga-Teams und die Mannen namhafter internationaler Teams zur Verfügung. Nachdem Ihr Euch für Spieldauer, Taktik, Schwierigkeitsgrad, Platzbeschaffenheit und eine von drei unterschiedlichen Steuerungsmethoden entschieden habt, wird angepfiffen. Das Spielfeld läßt sich wahlweise aus der Vogelperspektive oder von der Seite betrachten. Dabei läßt sich die Perspektive jederzeit und ohne Zeitverlust umschalten. Je nach Steuerung wird auf Knopfdruck gepaßt, gegrätscht oder geschossen. Selbst Hackentricks und Kopfbälle sind integriert. Nach jeder Torszene startet eine Zeitlupenfunktion, die sich wie ein Videorecorder inklusive Standbild, Vor- und Rücklauf bedienen läßt. Spielstände sowie eigene Ligen und Mannschaften werden bei Bedarf nach jedem Match gespeichert. Lothar Matthäus benötigt 1 MB Speicher. *kn*



Die Ansicht aus der Vogelperspektive ist nicht übersichtlicher

Meine Meinung

Lothar Matthäus hat sich mit Ocean einen recht knackigen Sportspielpartner ausgesucht, zumal die britische Softwarefirma noch kein gutes Sportspiel vorzuweisen hat und als Neuling auf diesem Gebiet agiert. Unser langsam abblätternder Megastar hat trotzdem Glück gehabt: *Lothar Matthäus: Die interaktive Fußballsimulation* ist gelungenes Computerfußball und hätte für den witzigen Namen einen kleinen Oscar verdient. Das Spiel selbst kann nur auf dem Rasen überzeugen: Die drei Steuermodi bieten für jeden Geschmack das Richtige und die zwei umschaltbaren Perspektiven sorgen für Abwechslung. Hinsichtlich der einstellbaren Optionen und Features bietet das Spiel lediglich Durchschnittliches und kann mit dem Optionswust eines *Goal!* nicht mal ansatzweise konkurrieren. Technisch schaut Lothar auch eher dumpf aus der Bayernwäsche: Die Grafik erinnert an naive Malerei und der Sound an Fußballübertragungen aus den frühen Fünfzigern. Dank der recht komplexen, aber trotzdem leicht zu erlernenden Steuerung spielt sich die Bolzerei trotzdem hervorragend. Allein die schlampige Technik versagt Ocean den Sprung in die Fußball-High-Society.

Hersteller: Ocean
Distributor: Bomico
Zirka-Preis: 90 Mark
Genre: Sportspiel

Amiga: 74%

Magical Quest

Niedlich, niedlicher, Mickymaus: Knallbunte Bonbonfarben und putzige Disney-Geschöpfe auf Trickfilmniveau in Capcoms *The Magical Quest starring Mickey Mouse*.

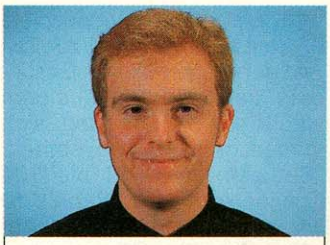
Spritzig und witzig: Als Feuerwehrmann geht Mickey richtig ran

Kater Karlo hat dank Mikkys Spürnase schon so manche Nacht auf Staatskosten im Entenhausener Gefängnis verbracht – höchste Zeit für einen Racheakt. Wie kann er Micky den größten Schaden zufügen? Aus Mickys Auto Benzin abzapfen? Die Luft aus den Reifen lassen? Mickys Freundin Minnie verführen? Nein – Mikkys treuer Vierbeiner Pluto muß dran glauben: Er wird von Karlo entführt und in dessen finstere Festung am Ende der Comic-Welt verschleppt.

Micky spart jetzt zwar die Hundesteuer, doch das macht ihn auch nicht glücklicher: Pluto muß gerettet werden. Der sonst so clevere Micky könnte zwar mit Flugzeug, Hubschrauber oder Rakete schnurstracks zu Karlos Festung fliegen, doch das wäre zu einfach: Sechs abwechslungsreiche Welten, unterteilt in je vier Abschnitte, durchläuft und durchspringt die asketische und abenteuerlustige Maus.

Im Wald trifft sie auf einen alten Zauberer, schwebt auf fliegenden Blättern, balanciert auf rollenden Tomaten und bewirft einen Riesenwurm mit gelben Steinblöcken – auf diese aggressive Weise kann Micky auch die meisten anderen Feinde hinter die Zeichentrickkulissen schicken. Um gegen die Eigenarten und Gefahren der verschiedenen Welten gewappnet zu sein, wird Micky von Freund Goofy und einem Zauberer im Laufe des Spiels mit Verkleidungen versorgt (man erkältet sich auch leicht in roten Unterhosen): Als Feuerwehrmann spritzt sich Micky durch eine lodernde Flammenwelt, als Robin Hood erklimmt er mit Enterhaken steile Berge, als Morgenland-Magier taucht er zwischen Krabben und Muscheln und in der Eiswelt schlittert er über Frost und Eis.

Die mächtigen Obergegner sind ebenso kurios wie Mickys Teppichflug als Morgenlandmagier und machen von dem Trickeffektrepertoire des Super Nintendos eifrig Gebrauch: Die Spinne rotiert fröhlich vor sich hin und der Adler versetzt Micky und den Super Nintendo-3-D-Chip in Aufregung. Nur mit der richtigen Taktik könnt Ihr das Super Nintendo entlasten und die Endgegner vom Bildschirm verbannen. *js*



Meine Meinung

Die Grafik von *The Magical Quest* ist eine Klasse für sich – an den knallbunten Farben, liebevollen Hauptdarstellern und Trickeffekten hätten auch Walt Disney und Carl Barks ihre Freude gehabt. Und das Beste: Die gelungene Kosmetik versucht nicht, spielerische Mankos zu vertuschen, sondern unterstreicht ein rundherum schönes Spiel. Mit Mickys Verkleidungen werden dem Spieler immer neue Möglichkeiten eröffnet: Als Feuerwehrmann verschiebt Ihr Plattformen mit einem gezielten Wasserspritzer, als Magier aktiviert Ihr fliegende Teppiche und als Robin Hood schwingt Ihr Euch über klaffende Abgründe. Spätestens wenn Micky in einer magischen Luftblase durch eine bonbonfarbene Unterwasserwelt taucht, wird der Spieler verzaubert und schließt Freundschaft mit der Maus. Leider ist Mickys "Magische Suche" nicht besonders umfangreich – Profispieler haben die sechs Welten schneller durchlaufen als Pluto mit dem Schwanz wedeln kann.

Kater Karlo wirft mit grellen Energiebällen

Bei diesen Bonbonfarben wird das Super Nintendo zuckerkrank

Hersteller: Capcom
Distributor: Nintendo
Zirka-Preis: 130 Mark
Genre: Geschicklichkeit

Super NES: 84%

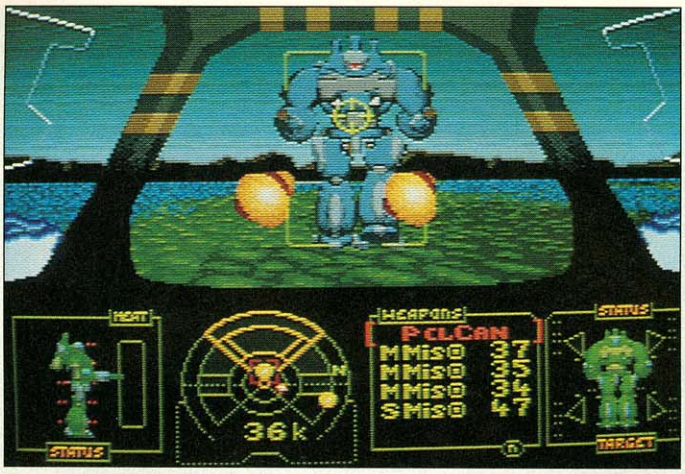
Mechwarrior

Die Roboter sind im Anmarsch. Im Super Nintendo-Modul *Mechwarrior* stapft Ihr im Cockpit eines Riesenroboters in die Schlachten der Zukunft.

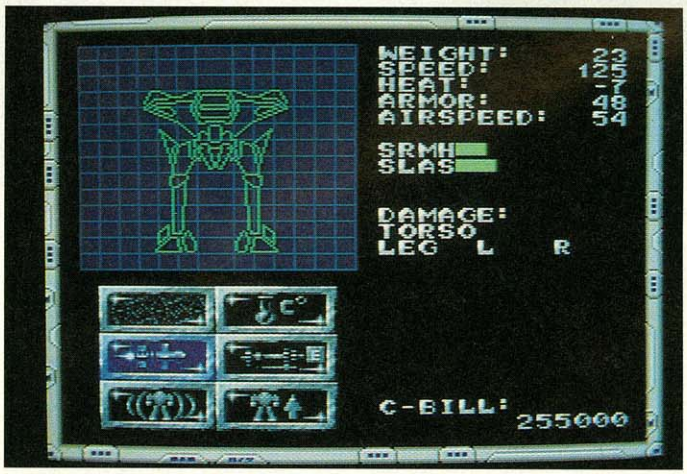
Computer- und Videospiele mit Robotern sind zur Zeit der große Renner. Besonders die Robotrüpel aus dem Hause FASA erfreuen sich immer größerer Beliebtheit. "BattleMechs" sind bis 100 Tonnen schwer, größer als 10 Meter und besser bewaffnet als Arnold "Terminator" Schwarzenegger. Diese gigantischen Kolosse stapfen im Kampf verschiedener Königsclans über die Schlachtfelder des 31. Jahrhunderts. Im Super Nintendo-Spiel *Mechwarrior* schlüpft Ihr in die Rolle eines unbekannten und ziemlich abgebrannten Mechpiloten. Ihr startet nur mit einem Mini-Mech, der gerade mal 20 Tonnen auf die Waage bringt und einer Handvoll Krediteinheiten. Um sowohl Eure Reputation in der Galaxis sowie das Bankkonto anschwellen zu lassen, müßt Ihr als Söldner verschiedene Missionen erfolgreich absolvieren.

Beim Spielstart befindet Ihr Euch auf einem lokalen Raumhafen. Hier gibt's per Knopfdruck verschiedene Spieloptionen. Ihr könnt im Zubehörshop Euren Mech mit neuen Waffen und Extrateilen ausstatten oder gleich ein dickeres Mech-Modell kaufen – wenn die Kasse stimmt. Weiterhin gibt es eine Kneipe, in der Ihr wertvolle Informationen für zukünftige Aufträge bekommt und natürlich die Auftragsvergabestelle. Hier sucht Ihr Euch aus den angebotenen Missionen Euren Wunscheinsatz heraus. Der Clou: Ihr könnt zwar jede Mission spielen, aber nur bestimmte Schlüsseleinsätze sind nötig, um im Spiel weiterzukommen. Welche dies sind, erfahrt Ihr in der Kneipe. Die ersten Missionen – beispielsweise müßt Ihr ein Depot verteidigen oder eine bestimmte Anzahl feindlicher Mechs erledigen – sind noch relativ einfach, später trefft Ihr auf immer mehr und vor allem immer größere Mech-Typen. Wer bis dahin seinen Mech nicht aufgerüstet hat oder gar auf einen besseren Roboter umgestiegen ist, bekommt dann echte Probleme.

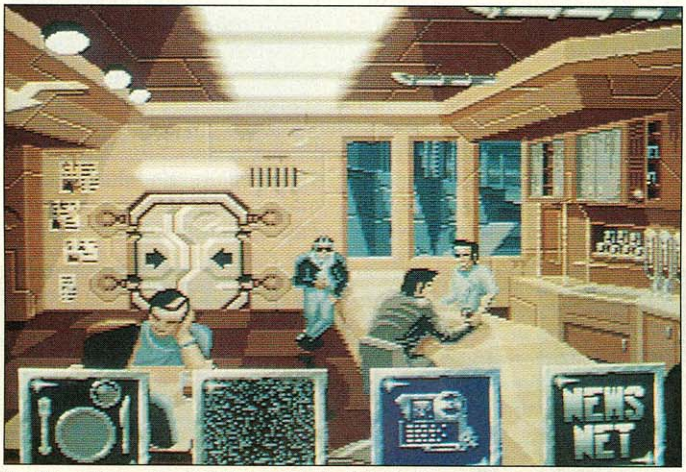
Während der Mission seht Ihr das aktuelle Kampfgebiet in 3-D durch das Cockpit Eures Mechs. Per Knopfdruck stapft Ihr über die Landschaft, dreht den Mech in eine bestimmte Richtung, feuert die verschiedenen Waffensysteme ab, ruft eine Übersichtskarte des Geländes auf oder aktiviert Sprungdüsen (geht nicht bei jedem Mech). Seid Ihr erfolgreich, gibt's den versprochenen Sold, und Ihr könnt einen von vier Spielständen abspeichern. Eine Batterie plus Raum befindet sich im Modul Dreimal dürft Ihr vor dem endgültigen "Game Over" eine Mission vermasseln. *mh*



Wer rumpelt da durch Nacht und Wind? Das kann doch nur ein Mech sein, mein Kind.



Konsumgeil: Wir rüsten unseren Mech im Zubehörladen mit dem Nötigsten aus



Treffpunkt der Mech-Piloten ist die lokale Kneipe auf dem Raumhafen

Meine Meinung

Die australische Programmierer-Crew mit Namen "Beam Software" hat bei der Super Nintendo-Umsetzung des FASA-Stoffs ganze Arbeit geleistet. *Mechwarrior* bietet dem geneigten Roboterfan reichlich Gelegenheit, sich auszutoben. Jede Menge knallharter Missionen, die gehaltvolle Story und die schmucke Grafik dieses Moduls überzeugen selbst eingefleischte Mech-Gegner. Erfreulicherweise verkümmert die Mischung aus Actionspiel und Mechsimulation nicht zur stupiden Ballerei: Ohne taktisches Vorgehen bei den Einsätzen gewinnt der Mech-Pilot keinen Orden, geschweige denn ein paar Kredits. Dummerweise haben die Programmierer ein wenig bei dem Schwierigkeitsgrad übertrieben. Sind die ersten Missionen noch kinderleicht, kapitulieren selbst alte Mech-Krieger vor späteren Einsätzen.

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Activision
Distributor: Fantasy Produktions
Zirka-Preis: 130 Mark
Genre: Action/Simulation

Super NES: 72%

Mortal Kombat

Prügelfans reiben sich die Handkanten, Pazifisten reiben sich die Augen: Midways Mortal Kombat macht dank Acclaims Videospielumsetzung die Wohnzimmer unsicher.

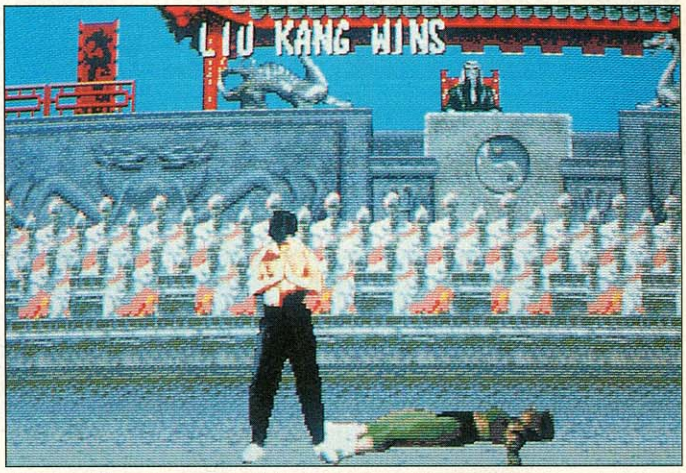
Bei dem Namen Shang Tsung fallen holde Jungfrauen in Ohnmacht und wagemutigen Kriegern schlottern die Knie – der Dämon ist der größte und gemeinste aller Schurken und seit 500 Jahren Träger des Titels "Supreme Mortal Kombat Warrior".

Bisher ist es keinem gelungen, ihm den Titel abzunehmen. Doch jetzt wird alles anders – Automatenproduzent Midway stellte *Mortal Kombat* in die Spielhallen und ließ normale Menschen von nebenan in die Rolle eines Einzelkämpfers schlüpfen – Frauen, die sich in eine Spielhalle verirrt haben, dürfen auf die stramme Schönheit Sonya Blade zurückgreifen.

Insgesamt streiten sieben Recken im "Shaolin Tournament for Martial Arts" um den begehrten Titel. Der Schauspieler Johnny Cage, der chinesische Fischer Liu Kang, Schwerverbrecher Kano oder der eisige Sub-Zero – alle wollen Shang Tsung was auf die Nuß geben. Doch der Weg zum Sieg ist weitaus blutiger als der Inhalt von Graf Draculas Vorratskammer: Habt Ihr sechs Gegner in zwei Gewinnsätzen vom Bildschirm gejagt, müßt Ihr Euch in drei "Endurance Matches" mit zwei Unholden messen. Falls Eure Energieleiste nicht vorzeitig Konkurs anmeldet, trefft Ihr auf "Grand Champion" Goro. Gerüchten zufolge verlebte Goro seine Kindheit im Reaktorschacht eines Atomkraftwerkes – vier Arme und ein abnormes Äußeres sprechen für sich. Dem "strahlenden" Sieger winkt ein Auftritt im Finale gegen Shang Tsung – gegen dessen magische Kräfte sind Johnnys "Shadow Kick", Sub-Zeros "Deep Freeze", Raydens "Flying Thunderbolt" und die anderen Spezialattacken allerdings harmloser als eine Audienz beim Papst. Um persönliche Kontroversen schlagkräftig auszudiskutieren, bietet *Mortal Kombat* einen Zweispielermodus. Hier sucht sich jeder seinen Lieblingskämpfer aus und versucht, den Kumpel zu verhauen. Bei Bedarf dürfen beide Spieler gar den selben Charakter wählen.

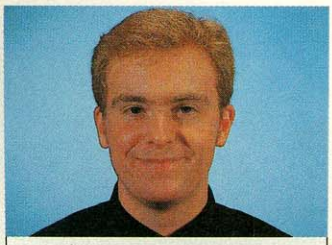
Sub-Zeros Tiefkühlstrahl ist der Traum jeder Hausfrau (Super Nintendo)

Da legst di nieda – Zustände wie auf dem Oktoberfest (Mega Drive)



Vor dem Abendessen ein Gebet damit der Gegner nimmer aufsteht

Die begehrte *Mortal Kombat*-Lizenz schnappte sich der US-Videospielgigant Acclaim und beauftragte Sculptured Software (Super Nintendo) und Probe Software (Mega Drive, Game Gear, Game Boy und Master System) mit der Programmierung. Eine rekordverdächtige Werbekampagne und die Beliebtheit des *Mortal Kombat*-Automaten sorgte dafür, daß kampflustige Videospieler eine Vorstellgebühr von zehn Dollar akzeptierten – damit sie bei Verkaufsstart garantiert ein Modul erhalten. *js*



Meine Meinung

Sculptured Software, die mit *Super Star Wars* und *WWF Royal Rumble* bereits zwei exzellente Spiele auf dem Kerbholz haben, transferierten den *Mortal Kombat*-Spielautomaten fast 100prozentig auf das Super Nintendo. Die digitalisierte Grafik wirkt zwar etwas grob, sorgt aber für "realistische" Atmosphäre und ist aber eine willkommene Abwechslung zum japanischen Comic-Stil wie in *Street Fighter 2* oder *Fatal Fury*. Die vielen "Special Moves" sind amüsant und einfach auszuführen – etwas mehr Grundschläge hätten's aber doch sein dürfen, die Joypad-Knöpfe sind zum Teil doppelt belegt. Gegner einer virtuellen Keilerei wird *Mortal Kombat* kaum bekehren, aber für Kampfsportfreunde ist das Modul nach *Street Fighter 2* (mit oder ohne Turbo) die beste Wahl. Abschließend noch eine Bemerkung: Nur die Super-Nintendo-Version von *Mortal Kombat* schaffte den Sprung in dieses Heft – auf dem Mega Drive mußten die Kämpfer Federn lassen.

Hersteller: Acclaim/Arena
Distributor: Acclaim
Zirka-Preis: 130 Mark
Genre: Kampfsport

Super NES: 78%
Mega Drive: 73%

Mystic Quest

Früh übt sich, was ein Meister werden will: Bei Square Softs Mystic Quest kommen auch jüngste Monsterjäger auf ihre Kosten.

Mit dieser Axt sollte man im Wald lieber vorsichtig umgehen

Die *Final Fantasy* Rollenspiel-Serie ist das Beste, was wettergegerbten Modulrittern passieren kann. Knackige Storys, einfachste Bedienung und technische Raffinessen brausen der Konkurrenz im Sauseschritt davon. Die Spiele haben nur einen kleinen Nachteil: Sie sind meistens sauschwer und schrekken deshalb Neulinge im Monsterreich eher ab, als daß sie sie motivieren.

Mystic Quest schließt diese Erfahrungslücke und ist ganz klar als Einstieg für jüngere Fans konzipiert. Die eher konventionelle Fantasy-Story ist schnell erzählt. Ihr schlüpft mal wieder in die Rolle eines unerschrockenen Ritterbuben, der vier magische Kristalle wiederbeschaffen muß. Ohne die gemeinsame Aura der Klunker sieht´s ganz schlecht aus in Fantasien. Bevor die Landschaft endgültig wegbröckelt, steigen wir in die Rüstung und machen uns auf die Suche nach den garstigen Räubern, die die Juwelen eingesackt haben. Prinzipiell sind wir dabei alleine unterwegs, treffen aber im Laufe der Handlung auf den einen oder anderen Gefährten. Diese willkommenen Helferlein geben nicht nur wichtige Hinweise, sondern schließen sich uns oftmals auch für einige Zeit an. Maximal können wir mit zwei Figuren auf die Jagd gehen. Der Hilfsheld wird bei den Kämpfen auf Wunsch komplett vom Computer gesteuert oder steht, via Joypad, unter unserem Kommando.

Attacke: Held Mike legt sich mit einem Zauberer an

Wie üblich in der *Final Fantasy* Serie, wird die Umwelt auch bei *Mystic Quest* aus einer schrägen Vogelperspektive gezeigt. Kommt es zum Kampf, dann wird auf eine 3D-Sicht umgeschaltet. Die spärlich animierten Monster stehen uns gegenüber und warten auf eine Abreibung. Wir dürfen kämpfen, in Verteidigungsposition gehen, zaubern oder einen Gegenstand benutzen. Zur Wahl stehen 16 unterschiedlich starke Waffen und 15 Zaubersprüche mit heilendem oder zerstörenden Charakter. Sollte sich ein Kampf zu Euren Ungunsten entwickeln, darf man Fersengeld geben und noch einmal von vorne beginnen. Eine Besonderheit von *Mystic Quest*: Alle Encounter sind gesetzt. Ihr könnt also schon vorher sehen, ob Euch ein Kampf erwartet. Das Element des Zufalls ist damit gründlich ausgeschaltet. *vw*

Meine Meinung

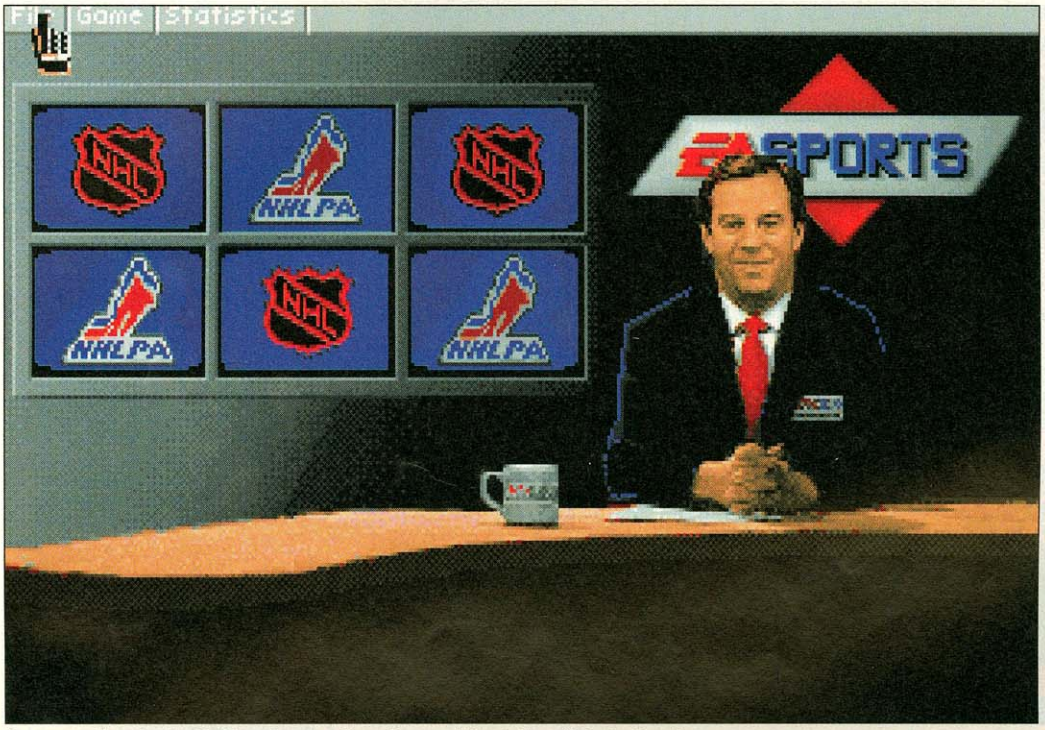
Wer zusammen mit dem kleinen Bruder in die bunte, weite Welt der Rollenspiele einsteigen möchte, ist bei *Mystic Quest* gut aufgehoben. Durch den sehr moderaten Schwierigkeitsgrad bleiben selbst Fantasy-Weicheiern die Frustmomente erspart. Da nur wenige Waffen im Spiel verteilt sind, behält man auch hier leicht den Überblick. Das Spielszenario braucht sich dagegen nicht hinter den ausgewachsenen Kollegen zu verstecken. Eine kribblige Story und reichlich Auslauf in den Weiten der Modulwelt halten auch den Oberork an der Keule. Besonders gelungen sind die Geschicklichkeitseinlagen á la *Sokoban*. Um in einigen Dungeons voran zu kommen, müssen wir Pfeiler verschieben, Gänge freischaufeln und verwunschene Wälder ausholzen. – Bei all der Monsterprügelei bietet sich hier eine nette Abwechslung. Grafisch müssen wir zwar Abstriche hinnehmen, kein Wunder bei einem 4-MBit-Modul, dafür werden wir mit wunderschönen Soundtracks verwöhnt.

Hersteller: Square
Zirka-Preis: 100 Mark
Genre: Rollenspiel

Super NES: 78%

NHL Hockey

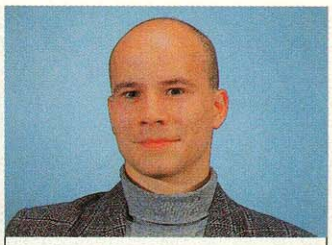
Nachdem *NHLPA Hockey* auf dem Mega Drive zum Kultspiel avancierte, entschloß sich Electronic Arts, auch auf dem PC in die Eisen zu steigen.



Der amerikanische Kultmoderator Ron Barr eröffnet die nächste Runde

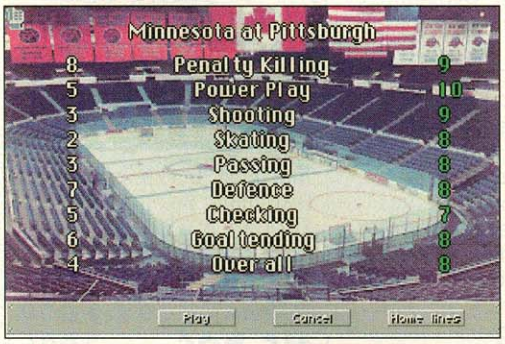
Die beiden Mega-Drive-Sportspiele *EA* und *NHLPA Hockey* standen monatelang unangefochten an Nummer eins der Leservcharts. Auch die Super NES-Freunde durften sich schon seit einiger Zeit auf den Kufen üben. Trotz der unübersehbaren Erfolge der Konsolenversionen wurde die erste Computerkonvertierung immer wieder auf die lange Bank geschoben. Ganze zwei lange Jahre mußten seit der Erstveröffentlichung von *EA Hockey* vergehen, bevor nun auch auf dem PC die Sirene heult.

Wie in den Konsolenversionen, hat der Spieler für das organisatorische und spielerische Wohlbefinden seiner Mannschaft zu sorgen. In Personalunion darf der gestreßte *NHL-Hockey*-Spieler seine Mannschaft durch die Liga führen – dabei kann nicht nur organisatorisch der spitze Bleistift geschwungen, sondern auch auf der Eisfläche direkt mitgeholfen werden. Neben der Schnelleinsteiger-Warmspielecke und einer Play-Off-Runde darf eine Liga nicht fehlen: Die NHL ist die amerikanische National Hockey-League. Um Namen und Spieler in einem Computerspiel erwähnen zu dürfen, mußte Electronic Arts tief in die Tasche greifen. Doch dafür nutzte die Spieleschmiede alle Daten der Hockeyliga, die ihnen unter die Finger kamen. Ihr findet außer der kompletten Namensliste aller echten NHL-Spieler der letzten Saison, auch die entsprechenden Stärken und Schwächen der einzelnen Spieler in *NHL Hockey* wieder. Insgesamt wurden 14 verschiedene Eigenschaften wie Geschwindigkeit, Schußkraft oder das Stock-Handling berücksichtigt. Anfallende Statistiken und Tabellen werden abgespeichert und können später ausgewertet werden. Richtig zur Sache geht es auf dem Eis: Da das Spielfeld größer als der Monitor ist, wird bei *NHL Hockey* der Bildschirm in alle Richtungen gescrollt. Im Mittelpunkt des Monitors steht dabei immer der Puck. Führt gerade ein Spieler die begehrte Scheibe, ist dieser mit einem Stern hinterlegt und damit unmißverständlich gebrandmarkt. *cd*



Meine Meinung

Die durchgestylte Steuerung, der langzeitmotivierende Ligamodus und nicht zuletzt die saubere Programmierung, erheben *NHL Hockey* zum besten Sportspiel im PC-Sektor. Beim Spieldesign darf sich Electronic Arts auf die Schulter klopfen: Mit einer ganzen Palette von echten Tricks, wie Schlenzer oder raffinierte Doppelpässe sind bei *NHL Hockey* kein Problem. Neben dem hervorragenden Spieldesign kann *NHL Hockey* auch in technischen Belangen überzeugen. Außer dem erstklassigen Scrolling lebt die Eisbalgerei von der stimmungsvollen Geräuschuntermalung. Im Intro sorgt Kultmoderators Ron Barr für einen guten Einstand, während des Spiels heizen erstklassige Samples des klatschenden, johlendes Publikums für den nötigen Ansporn. Durch die zahlreichen Spieloptionen gestaltet sich *NHL Hockey* vielgestaltig und kann dem engagierten Eishockeyspieler sowie dem actionorientierten Sportfan empfohlen werden. Braucht Ihr ein sportliche Abwechslung, dann holt Euch *NHL Hockey*.



Tabellen in Hülle und Fülle - nach einem Spiel dürfen reichlich Statistiken ausgewertet werden

Heißes Pflaster: Auf dem Eis wird gefault, was die Kellen hergeben

Hersteller: Electronic Arts
Distributor: Electronic Arts
Zirka-Preis: 120 Mark
Genre: Sportspiel

MS-DOS: 86%

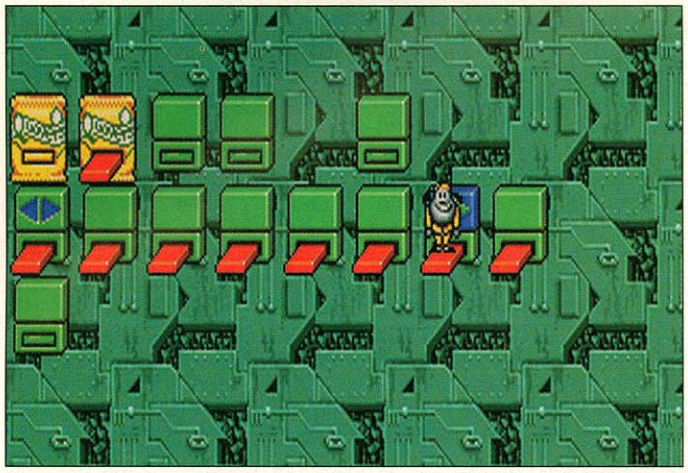
One Step Beyond

Hunde sind bessere Menschen: Oceans neues Maskottchen mag nicht nur Bäume, sondern springt am liebsten von Plattform zu Plattform.

Colin muß numerierte Plattformen in der richtigen Reihenfolge betreten

Der Manchester Software-Riese Ocean hat mit Werbespielchen schon einschlägige Erfahrungen gemacht. Vor gut einem Jahr trieb man uns mit einer Ameise in den Wahnsinn. Die flockige Denkspiel-Geschicklichkeits-Mixtur *Push Over* konnte durch Spielwitz und lustige grafische Aufmachung überzeugen. Mit unserer Hilfe krabbelte Kampfameise G.I. Ant durch hundert Knobellevel und hantierte auf Befehl mit Dominosteinen. Nebenbei machte sie verhalten Werbung für eine englische Keksfirma, was den deutschen Knobelfreund aber nicht zu stören brauchte. Im aktuellen Nachfolgespiel dreht sich die Handlung nicht um ein sechsbeiniges Insekt, sondern um eine Promenadenmischung mit Namen Colin, der im Hauptberuf als Werbeträger für die britische Kräckermarke "Quavers" tätig ist.

Nachdem man uns im bunten Comic-Intro eindringlich zum Kauf der Mürbeplätzchen animiert hat, dürfen wir selbst die Tastatur- oder Joystick-Steuerung von Hundemann Colin übernehmen. Diesmal müssen wir keine Ameise durch hundert Dominostein-Level lavieren, sondern Colin sicher durch ein Plattformlabyrinth steuern. Jedes Level wird von der Seite gezeigt. Startpunkt und Zielpunkt sind durch unterschiedliche Sprungbretter miteinander verbunden. Das besondere an den Brettern: Colin kann jedes Brett nur einmal berühren, danach löst es sich in Wohlgefallen auf. Das jeweilige Puzzle ist also nur dann gelöst, wenn Colin ohne Absturz sicher von A nach B kommt und gleichzeitig alle Plattformen vom Bildschirm geräumt hat. Leichter gesagt als getan. – Ein unbedachter Hüpfer in die falsche Richtung, und Colin stürzt ab oder ist hoffnungslos zugebaut. Um die Lage zusätzlich zu erschweren, haben die Programmierer elf Sonderplattformen eingebaut, die bei Berührung die unterschiedlichsten Effekte auslösen. So wird Colin unter anderem bei Berührung einer Spezialplattform gleich mehrere Felder durch die Luft gewirbelt und landet vielleicht im Nirgendwo. Andere Plattformen öffnen und schließen sich rhythmisch, katapultieren Colin senkrecht in die Luft, lassen ihn um ein Feld nach unten fallen, schleudern ihn zur Seite oder öffnen alle vorher mühsam geschlossenen Felder wieder. *vw*



Knusprig: Start- und Zielpunkt ist jeweils eine Tüte Kartoffelchips

Meine Meinung

Oceans Lohnprogrammierer von Red Rat Software wissen, wie man einen ansprechenden Denk- / Geschicklichkeits-Mix auf den Monitor bringt. *One Step Beyond* ist vielleicht nicht ganz so niedlich wie der letztjährige Überraschungserfolg *G.I.Ant*, dafür geht´s jetzt etwas fixer und direkter zur Sache. Schließlich lösen wir jetzt direkt mit der Spielfigur die Rätsel und müssen nicht erst umständlich Dominosteine durch die Gegend transportieren. Rätseltechnisch bekommen wir einiges geboten. Durch die geschickte Kombination der elf Sondersteine geht auch in höheren Levels die Motivation nicht flöten. Durch bewegliche Plattformen und Verzögerer werden die Denkaufgaben immer wieder durch kleine Geschicklichkeitseinlagen entspannt. Auch PC-Besitzer sollten *One Step Beyond* unbedingt mit einem Joystick spielen – Damit flitzt Colin erst so richtig flott über seine Plattformen.

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Ocean
Distributor: Bomico
Zirka-Preis: 90 Mark
Genre: Denkspiel

Amiga:	**78%**
MS-DOS:	**78%**

Pirates! Gold

Freibeuter und Korsaren hissen wieder die Segel. Das Spielephänomen *Pirates!* gibt es jetzt ganz neu als *Gold*-Variante.

Einen kurzen Besuch in der Hafenkneipe lassen wir uns nicht entgehen

Das Spiel *Pirates !* ist schon fast eine Legende. Kein anderes Programm hat sich in den Leser-Hitlisten der *POWER PLAY* so lange gehalten, wie das Freibeuterdrama. Microprose, im Neuauflegen berühmter Klassiker derzeit Spitzenreiter der Softwarebranche, brachte in diesem Jahr die *Gold*-Version des Klassikers in die Geschäfte. Am Spielprinzip des Neulings hat sich seit den Tagen des Oldies nichts geändert. Als frischgebackener Kapitän stecht Ihr in See, um reich und berühmt zu werden. Bevor Ihr die Segel hißt, sucht Ihr Euch einen historischen Zeitraum und die passende Nationalität aus. Je nachdem ob Ihr als Holländer, Spanier, Engländer oder Franzose die Karibik unsicher macht, sind die unterschiedlichen Zeitepochen auch unterschiedlich schwer.

Habt Ihr Euch für den Zeitraum, die Farbe, die Flagge und eine Spezialfähigkeit (beispielsweise Fechten) entschieden, kann Eure Korsarenkarriere beginnen. Beim Start seid Ihr nur mit einer kleinen Nußschale ausgestattet, und nur eine Handvoll Matrosen hört auf Euer Kommando. Um das Ziel innerhalb einer bestimmten Anzahl von Spieljahren zu erreichen, könnt Ihr entweder ganz friedlich von Hafen zu Hafen schippern und dort Handel treiben oder Ihr laßt ab und zu die Kanonen sprechen. Gesegelt wird mit der Maus. Die Karibik ist aus der Vogelperspektive zu sehen, vorbeiziehende Wolken geben die aktuelle Windrichtung an. Trefft Ihr unterwegs auf ein anderes Segelschiff, wird ein kleines Menü eingeblendet, mit verschiedenen Optionen, was als nächstes zu tun ist. Kommt's zum Gefecht, sprechen die Kanonen. Entert Ihr den Feindsegler (oder er Euch), müßt Ihr im Schwertduell den feindlichen Kapitän erledigen. Gewinnt Ihr, könnt Ihr das feindliche Schiff ausplündern oder gar der eigenen Flotte hinzufügen. Selbstverständlich harren nicht nur gegnerische Segelschiffe auf Euch. Wer möchte, kann Städte angreifen oder gar für die eigene Nation erobern. Nebenbei gilt's noch Verwandte zu befreien und Schatzkisten zu heben. *mh*

Meine Meinung

Ich kann mich noch an meine *Pirates!*-Expeditionen auf dem C 64 erinnern. Wochenlang wurde jede Nacht der Anker gelichtet und die digitale Karibik unsicher gemacht. Käpt´n Hengst war nicht nur der Schrecken der Meere, sondern auch der Alptraum der Nachbarn. Kein Wunder: Schallten doch so manche Nacht um 3 Uhr in der Früh, wilde Jubelschreie durch das Haus, wenn die hengstsche Armada wieder einmal die spanische Goldflotte aufgebracht hatte. Glücklicherweise hat sich Microprose auf keine waghalsigen Experimente eingelassen und das alte Spiel fast 1:1 umgesetzt – meine Nachbarn werden sich bedanken. *Pirates! Gold* hat nichts von der Spannung des Oldies verloren, nur die grafische Präsentation des Neulings ist leider etwas mißglückt. Vor allem die aquarellartigen Bilder in den Hafengebäuden sind mehr scheußlich denn schön. Die tollen Schiffsbilder beim Kontakt auf hoher See entsprechen eher dem hohen Grafikstandard der 90er.

Mögen die Winde günstig sein: Unser Schiff dümpelt durch die karibische See

Siebzehn Mann auf des toten Mannes Kiste: Die Piraten sammeln ihre Schätze

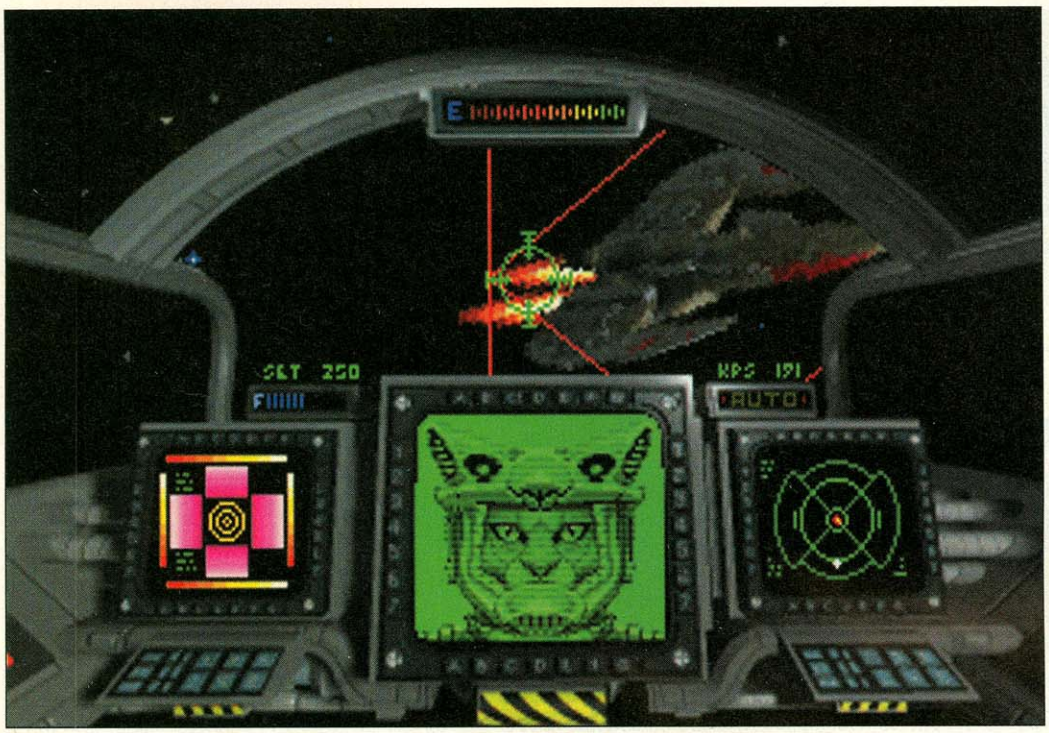
POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Microprose
Distributor: United Software
Zirka-Preis: 140 Mark
Genre: Simulation

MS-DOS: 84%

Privateer

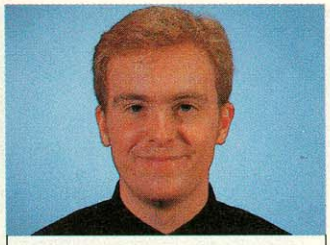
Privateer vermischt _Wing Commander_ mit einer Prise Handelsstrategie, einem neuen Sternensektor und neuen Schiffen – aber die Kilrathis gibt es leider noch immer



Fadenkreuz: Es ist immer schön, alte Bekannte zu treffen

Goldrauschstimmung im Gemini-Sektor: Die Nachricht von großen Vorkommen an Bodenschätzen lockt intergalaktische Konzerne, Weltraumhändler, Glückssucher und Sternendesperados in diesen bisher unbeachteten Sektor. Auch der *Privateer*-Spieler riecht das große Geld im Gemini-Sektor und pendelt mit seinem Schiff der Tarsus-Klasse zwischen den Planeten und Raumstationen im Sektor, handelt Waren, erledigt Auftragsarbeiten und repariert und verbessert sein Raumschiff. Auf den Raumstationen und Planeten findet Ihr alles, was das Astronautenherz höher schlagen läßt als die Space Shuttle steigen kann: Einen Hangar, eine Bar, einen Schiffshändler, zwei Gilden und eine Warenbörse. In letzerer könnt Ihr auf einem kleinen Monitor Waren kaufen und verkaufen. Seid Ihr nicht mit Nadelstreifenanzug und Kapitalistengrinsen auf die Welt gekommen, solltet Ihr die Händlergilde oder die Söldnergilde besuchen: Nach dem Bezahlen einer Aufnahmegebühr werden Euch kampflastige Missionen angeboten. – Ihr müßt zum Beispiel eine gesuchte Person aufspüren und kassiert dann das Kopfgeld. Erste Gewinne werden beim Raumschiffhändler in Waffensysteme (vom Einfach-Laser bis zur Zielerkennungsrakete) und sonstige Verbesserungen (Antriebsaggregate, Schutzschildgeneratoren, Sternenkarten, Reperaturroboter) investiert. Außerdem sind die Schiffe der Tarsus-Klasse im Kampf so zuverlässig wie die Veröffentlichungstermine von Origin-Spielen. Drei leistungsstarke Raumschiffklassen könnt Ihr auf jeder Raumstation erstehen. Die Flugkontrolle gleicht *Wing Commander* wie ein Kilrathi dem anderen. Mit Joystick, Maus oder Cursor-Tasten bestimmt Ihr die Flugrichtung und aktiviert auf der Tastatur weitere Funktionen.

Durch Gespräche an der Bar wird der *Privateer*-Pilot in eine misteriöse Geschichte eingeweiht – beschlagene und skrupellose "Ich knall alles ab"-Piloten suchen einen Wissenschaftler, haben ein ein hitziges Rendevouz mit einem geheimnisvollen Alien-Schiff, entdecken einen neuen Quadranten, eine Alien-Basis und eine neue Waffe, werden vom Militär gejagt und – man höre und staune – von den Kilrathis respektiert. *js*



Meine Meinung

Auf *Privateer* lasteten galaktische Erwartungen, die Origin nicht erfüllen konnte. – Weltraumhandel nach *Elite*-Vorbild, Super VGA-Grafik und filmähnliche Weltraumkämpfe hat ein schwarzes Loch verschluckt. Zumindest fliegt *Privateer* keine neue Sternenroute: Die Flug- und Kampfgrafik basiert auf *Wing Commander*, der Handel ist uninteressant und umständlich und normale VGA-Grafik regiert den Bildschirm, "super" sind nur Sound und Musik. Technisch und spielerisch kann das *Privateer*-Raumschiff den Düsenjäger *Strike Commander* nicht überholen – kein Sensor und kein Radar ortet den gewohnten Origin-Quantensprung. Allerdings bietet *Privateer* beschlagenen Kilrathikillern mehr Freiheiten, einen unbekannten Sektor, neue und besonders harte Kampfaufträge und eine interessante Geschichte.

Milchstraßen in Flammen. Agent Cooper würde sagen: "Damn good and hot!"

Countdown: Das Privateer-Schiff ist startbereit

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Origin
Distributor: Electronic Arts
Zirka-Preis: 100 Mark
Genre: Action-Strategie

MS-DOS: 81%

Pro Tennis Tour

Unterhaltsamer als Jimmy Connors' Wutausbrüche: Blue Bytes Meisterstück führt unangefochten die Weltrangliste der Tennis-Videospielmodule an.

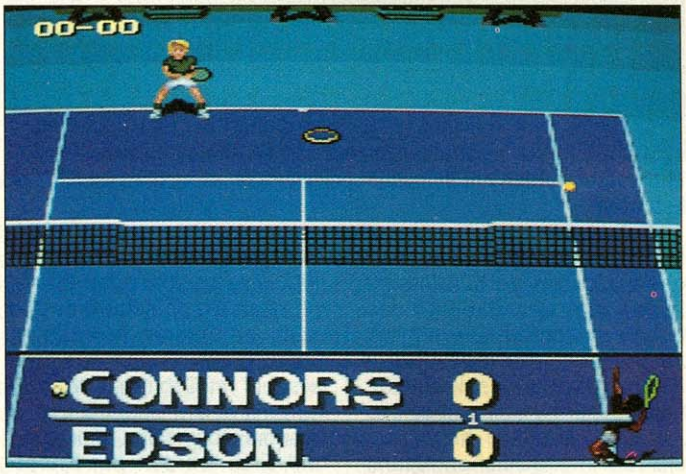
Was wissen wir vom amerikanischen Tennisprofi Jimmy Connors? Er ist Choleriker, hat sich von Tatum O'Neal getrennt und trinkt gerne Eistee. Und: Jimbo steht Pate für *Jimmy Connors Pro Tennis Tour* – die deutsche Spieleschmiede Blue Byte (*Great Courts*, *Battle Isle*, *History Line*) simuliert den Filzkugelsport im Auftrag der französischen Spielefirma UBI-Soft auf dem Super Nintendo.

Neben einem normalen Einzelmatch dürfen kontaktfreudige Tenniscracks auch im Doppel antreten: Ob allein, zu zweit gegeneinander, miteinander oder gar zu viert mit Hudsons Vierspieleradapter – alles ist erlaubt, für fehlende Teilnehmer springt selbstlos der Computer ein. Sechzehn Spielerpersönlichkeiten mit verschiedenen Spieltechniken warten in der ROM-Umkleidekabine auf ihren Einsatz. Emil aus der Schweiz verläßt zum Beispiel nur selten die Grundlinie, während der Holländer Rudi sich ein angriffslustiges Netzspiel favorisiert.

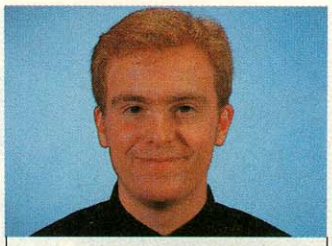
Wer wie Boris Becker Probleme mit seiner Fußarbeit hat, darf einen Autopiloten zuschalten: Euer Alter Ego sprintet automatisch von Ball zu Ball, Ihr kümmert Euch ausschließlich um den richtigen Schlag zur richtigen Zeit. Für die verschiedenen Schlagvarianten sorgen alle sechs Feuerknöpfe des Super-Nintendo-Joypads. – Lob, Smash, Volley, Topspin und Stoppball bieten für jede noch so verzwickte Spielsituation die richtige Alternative. Gutes Stellungsspiel sichert besonders schnelle Bälle: Je länger Ihr den entsprechenden Knopf gedrückt haltet, desto mehr Wumm bekommt die Filzkugel. Damit das auch klappt, spendiert Blue Byte kostenlose Trainerstunden: Fünf versierte Spezial-Coaches lehren Euch vom Aufschlag bis zur Netzattacke alles, was man zum Aufstieg in der Tennis-Weltrangliste braucht. Apropos Weltrangliste: Solisten bestreiten innerhalb der "World Tour" viele Turniere rund um den Globus, wie zum Beispiel in Casablanca oder Florida und sichern ihre Weltranglistenpunkte mit einem Paßwort vor dem nächsten Stromausfall.

Tennis, Schläger und Kanonen – Pro Tennis Tour unterstützt den Hudson-Vierspieleradapter

POWER-TIP: Spielt man zu lang im Schnee, friert einem der große Zeh



Platzhirsch: Jimbo am Ball



Meine Meinung

Die Kosten für Schläger, Tennisdreß, Energiedrink und Platzgebühr übersteigen den einmaligen Anschaffungspreis für ein *Pro Tennis Tour*-Modul. – 15-0 für die virtuelle Variante. Außerdem gibt es kein Verletzungsrisiko (30-0), man bekommt kostenlose Trainerstunden (40-0) und darf gegen Jimmy Connors antreten – Spiel, Satz und Sieg für *Pro Tennis Tour*. Dieses Modul müßte für Tennis- und Sportspielfreunde gleichbedeutend sein mit Wimbledon-Erdbeeren und handsignierten Schweißbändern von Steffi Graf. Die Steuerung ist genauer als der Aufschlag von Jim Courier, die Grafik liebevoller als das Lächeln von Arantxa Sanchez, die Schlagvarianten abwechslungsreicher als Boris Beckers Haarschnitte und mit dem Vierspieleradapter von Hudson wird jede langweilige Pyjamaparty gerettet. Ich kenne kein besseres Computer- oder Videospieltennis. *Jimmy Connors Pro Tennis Tour* gehört in die Sporttasche jedes Videospielers.

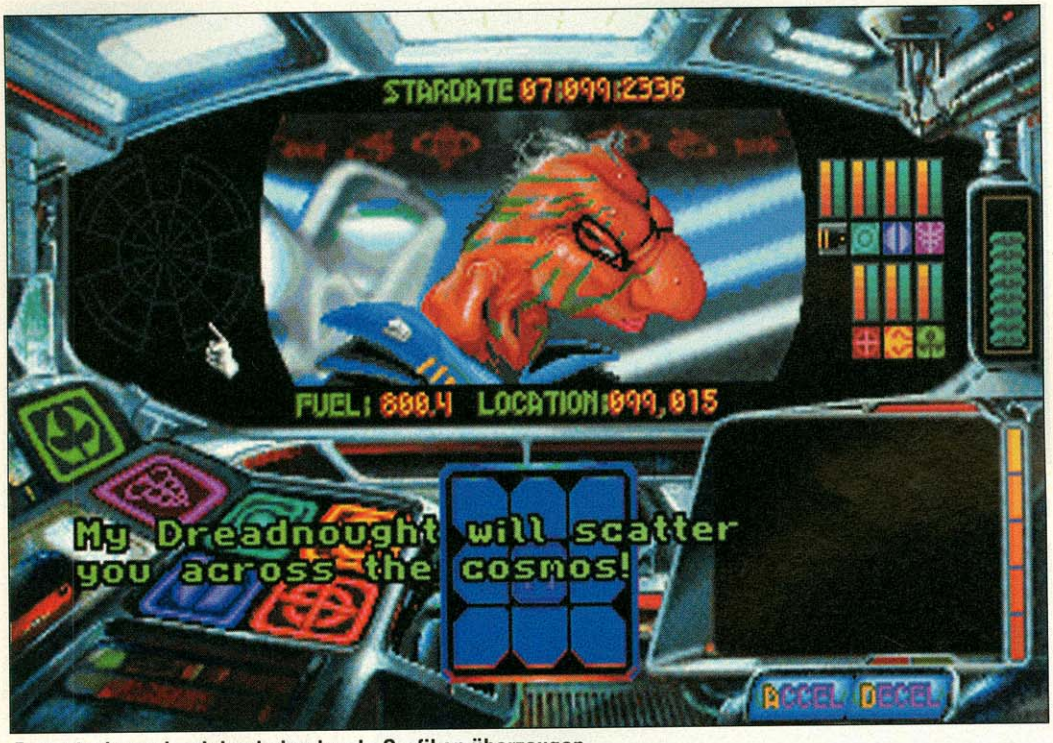
Spontane Schaukämpfe auf abwechslungsreichen Bodenbelägen sind ebenfalls erlaubt: Feuerwehrmänner dürfen auf einem Aschenplatz spielen, Gärtner auf einem Rasenplatz, Eskimos auf Packeis und Beduinen im Wüstensand. *js*

Hersteller: UBI-Soft
Distributor: Laguna
Zirka-Preis: 130 Mark
Genre: Sportspiel

Super NES: 90%

Protostar

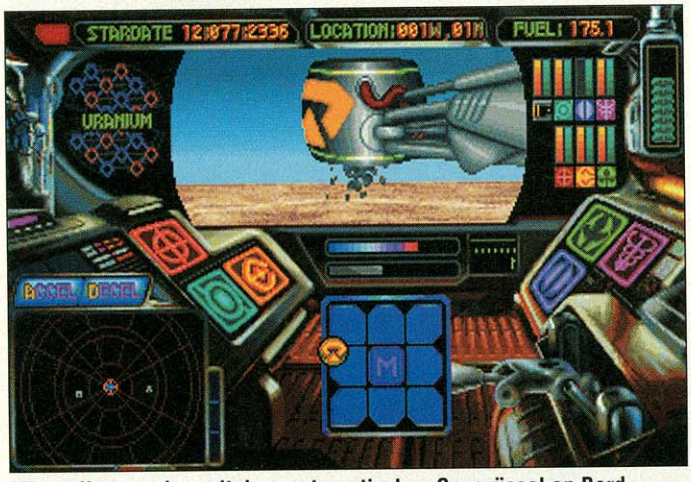
Krawall im All: Tsunamis Milchstraßenoper beamt den Computerastronauten direkt an die Brandherde des 24. Jahrhunderts.



***Protostar* kann durch beeindruckende Grafiken überzeugen**

Es gibt Spielideen, die sind so gut, daß sie sogar für mehrere Programme reichen. Ein wahres Prachtexemplar ist das gemeine Space-Explorations-Spiel. Einsam und verlassen sitzt der Jung-Astronaut in seinem Miniraumer und träumt von besseren Zeiten. Keine Frage, wir müssen Credits machen und die Privatmühle tüchtig aufmotzen. Genretypisch stehen uns jetzt mehrere Möglichkeiten offen. Wir können tüchtig Handel treiben *Elite*, nach Bodenschätzen schürfen *Starflight* oder Aliens auflauern *Star Control* und die lahmgeschossenen Feindraumer ausplündern. Das Schöne am Space-Opera-Spiel: Damit sind unsere Möglichkeiten noch längst nicht erschöpft. Nebenbei kann sich eine knackige Science-fiction-Story entwikkeln, alternativ dazu kann der Schwerpunkt auf strategischen Überlegungen liegen oder die Geschicklichkeitselemente überwiegen.

Protostar versetzt uns mittenmang in die Probleme des 24. Jahrhunderts. Die Erdallianz kämpft gegen die bitterböse Rasse der Skeetch und ist für jede Hilfe durch andere Völker dankbar. Wir werden ausgeschickt, um Verbündete zu finden und den Skeetch das Leben so schwer wie möglich zu machen. Für jede der im Raumsektor ansässigen Völker müssen wir eine spezielle Aufgabe erfüllen, bevor sie sich der menschlichen Allianz anschließen.



Mineralien werden mit dem automatischen Saugrüssel an Bord befördert

Geld ist der Spielmotor, der uns vorwärts treibt. Mit einem gefüllten Konto können wir uns Sprit, bessere Bewaffnung und schnellere Motoren kaufen. Es heißt also, Handel treiben und auf vielversprechenden Planeten nach Erzen schürfen. Wie beim berühmten Vorgänger *Starflight* bleibt dabei das Mutterschiff im Orbit und wir tukkern mit einem Bodenfahrzeug über die Oberfläche. Mineralien und Erze werden auf Knopfdruck automatisch an Bord geschlürft. Sind wir am Boden oder im Weltraum unterwegs, dürfen wir die Umwelt durch die Frontscheibe unserer Vehikel bewundern. Raumkämpfe werden in Echtzeit à la *Wing Commander* ausgetragen. Sollten die Laser einmal schweigen, kann man Menügespräche mit freundlichen Aliens führen und neue Crew-Mitglieder anheuern, die einen Teil der Arbeit im Cockpit übernehmen. *vw*

Meine Meinung

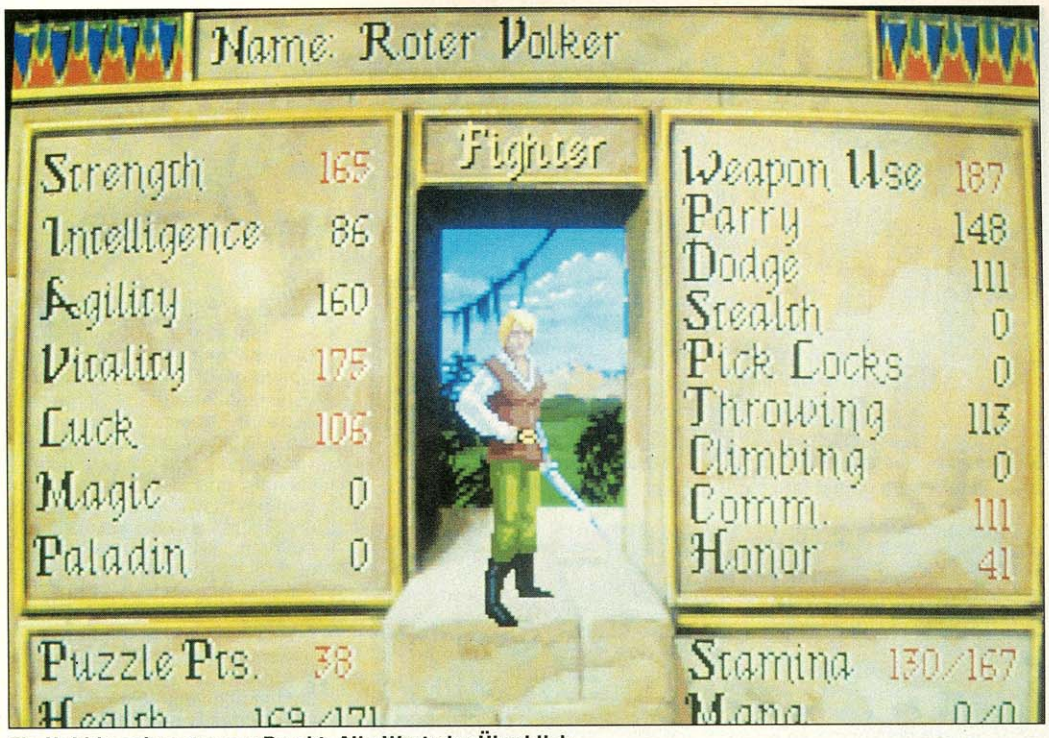
Es funktioniert immer: Eine Prise Raumkampf, etwas Strategie, ein bißchen Handel und Wandel – fertig ist die Space-Opera. Wir sitzen wieder einmal gebannt vorm Monitor und lösen die Rätsel des Universums. Deshalb sei es den Sierra-Renegaten von Tsunami gestattet, eines ihrer ersten Spiele im gewinnträchtigen Weltraum anzusiedeln und dabei tüchtig bei der etablierten Raumkonkurrenz abzukupfern. Aficionados des Genres werden allemal froh über den technisch opulenten Nachschub an Spielstoff sein. Im Gegensatz zu den grafisch und akustisch eher spärlich ausgestatteten Originalen bietet *Protostar* beeindruckende Bilder und Musikstücke. Doch auch spielerisch muß man sich nicht einschränken. Über hundert Planeten wollen erkundet werden und Dutzende außerirdische Rassen stehen für ein klärendes Gespräch bereit. Interessierte Astronauten sollten aber mindestens einen 386er mit 33 MHz in der Garage stehen haben, sonst wird´s arg langsam.

Hersteller: Tsunami
Distributor: Bomico
Zirka-Preis: 120 Mark
Genre: Strategie

MS-DOS: 71%

Wages of War

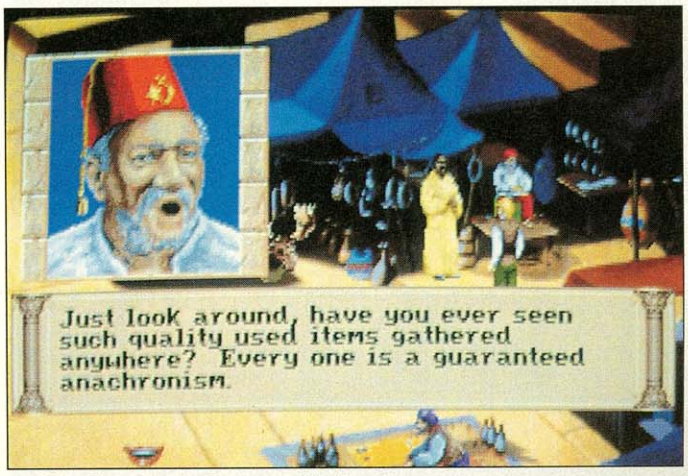
Der dritte Teil der Quest for Glory-Reihe entführt den mutigen Abenteurer mitten ins dunkle Herz von Afrika.



Ein Held in seiner ganzen Pracht: Alle Werte im Überblick

Quest for Glory war schon immer etwas anders, als die übliche Adventure-Kost von Spielegigant Sierra. Im Unterschied zu den bewährten Abenteuern besitzt der Held hier, wie beim Rollenspiel, eigene Charakterwerte, die sich im Laufe der Geschichte verändern. Über die persönlichen Fortschritte des Schutzbefohlenen können wir uns jederzeit auf einem eigenen Charakterbildschirm informieren. So dürfen wir sechs Charakterwerte und neun Fertigkeiten im Auge behalten. Der Held lernt seine Waffe besser handhaben, verbessert seine Verteidigung und stärkt seine Kletter-, Such- und Kommunikationsfähigkeiten.

Treffen wir im weiteren Verlauf der Handlung auf einen Bösewicht, dann dürfen wir auf einem extra Bildschirm in einer kleinen Echtzeit-Actionsequenz losmetzeln oder zaubern. Held und Monster stehen sich dabei Auge in Auge gegenüber. Angetrieben mit der Maus und vier Steuer-Icons am Bildschirmrand geht der Kampf los, bis eine Partei alle Hit-Points verbraucht hat. Neben dem üblichen Ritter stehen wahlweise ein Magier oder ein Dieb zur Verfügung. Je nach erwähltem Charakter verändern sich Handlung und Lösungsweg in Nuancen.



Auf Schnäppchensuche im arabischen Basar

Abgesehen von diesen Besonderheiten, bietet auch *Quest for Glory 3 – Wages of War* Sierra-Adventurekost pur. Das heißt, wir steuern unseren Helden mit der Maus oder der Tastatur durch zahlreiche Grafiken. Über eine Iconleiste am oberen Bildschirmrand können wir dem Helden zusätzliche Befehle geben. So kann unser Entdecker z.B. einfach durch den Busch stapfen, mit der Hand Gegenstände aufnehmen, bestimmte Bereiche auf dem Bildschirm genauer unter die Lupe nehmen oder mit anderen Personen im Spiel ein Schwätzchen halten. In Spielen von Sierra muß man schon seit Jahren kein einziges Wort mehr tippen. Um trotzdem nicht völlig stumm durch die Geschichte zu tapsen, können gesprächige Charaktere im Bedarfsfall vorgefertigte Fragen aus kleinen Menüs zusammenbasteln. Sollte noch irgendwo bei Euch ein abgespeicherter Held aus den ersten beiden Teilen auf Diskette schlummern, darf man ihn in das neue Spiel importieren und mit einem von Anfang an stärkeren Charakter loslegen.

Quest for Glory 3 – Wages of War entführt uns in ein wüstes Märchen aus Tausend und einer Nacht. *vw*

Meine Meinung

Adventure-Puristen hatten mit der *Quest for Glory*-Reihe schon immer ihre Probleme. Ein Held mit Charakterwerten, Actionsequenzen und Zauberkunststückchen ist eben nicht jedermanns Sache, wenn er doch viel lieber herzhafte Puzzles erwartet. So ist dann die Spielreihe auch weniger für professionelle Rätselknacker geeignet, als vielmehr etwas für Neulinge im Adventure-Dschungel. Die eingebauten Rätsel und Aufgaben sind sehr moderat und auch von nicht Geübten ohne weiteres zu lösen. Zudem bieten die Geschicklichkeitseinlagen eine willkommene Abwechslung von der Rätselpein. Echte Belohnung für die gedanklichen Mühen bietet die ansehnliche Grafik des Sierra-Hauskünstlers Andy Hoyos und die überbordende Story. Die Spieldesigner Lori und Corey Cole entführen uns in eine mystische Welt, in der afrikanische, arabische und Fantasy-Elemente zusammenfallen.

Hersteller: Sierra
Zirka-Preis: 120 Mark
Genre: Adventure

MS-DOS: 72%

Ragnarök

Im ewigen Eis hat Schach keine Chance: Wikinger und solche, die es werden wollen, vergnügen sich lieber bei einer Partie *Ragnarök.*

Mythologien und Sagen gehören seit jeher zum Repertoire der Softwareindustrie. Gerne nehmen sich Firmen alter Märchen an und basteln um den Sagenstoff ein feines Spiel. – Normalerweise ein Adventure oder ein Rollenspiel. Die britische Company Mirage ging einen etwas ungewöhnlichen Weg, um die Fabelwelt der Wikinger softwaretechnisch aufzuarbeiten. So treffen wir nun Thor, Loki und all die anderen Gestalten der nordischen Mythologie in einem schachähnlichen Denkspiel wieder. Die Gemeinsamkeiten der beiden Spiele erschöpfen sich jedoch in der Farbe der Spielsteine – es gibt weiße und schwarze Figuren. Die Aufstellungsweise sowie Zug- und Schlagvarianten sind teilweise komplett anders. Vor dem Spielstart dürft Ihr wahlweise ein wenig üben oder gleich gegen einen Computergegner oder einen menschlichen Kontrahenten antreten. Wem eine Solopartie nicht reicht, kann nacheinander gegen alle vorhandenen Computerpponenten sein Glück versuchen. Tretet Ihr im Trainingsmodus oder gegen einen Kumpel an, könnt Ihr Euch die Steinfarbe aussuchen, spielt Ihr die Dauervariante gegen alle Gegner, müßt Ihr immer mit den weißen Steinen vorliebnehmen.

Etwas ungewöhnlich ist die Aufstellung der Steine. Die schwarzen Figuren befinden sich an allen vier Seiten des Spielfeldes, die weißen immer in der Mitte. Das Ziel des weißen Spielers ist es, seine Hauptfigur – das Pendant zum König im Schach – sicher auf eines der vier Eckfelder des Brettes zu bringen. Schwarz muß dies logischerweise verhindern. Gezogen wird abwechselnd, geschlagen wird eine Figur durch "einkesseln". Sind simple Figuren (entsprechen den Bauern) schon geschlagen, wenn gegnerische Steine auf zwei benachbarten Feldern stehen, benötigt man mehrere Figuren, um höherwertige Steine zu schlagen. Der König muß gar von allen vier Seiten eingeschlossen sein. Per Tastendruck läßt sich für jede Figur zudem ein Infobildschirm abrufen, auf dem der Name des Steines sowie die möglichen Zugvarianten abgerufen werden können. Es gibt Steine, die nur ein Feld marschieren können (dafür in alle Richtungen), andere marschieren diagonal (aber übers ganze Brett), wieder andere dürfen nur auf schwarzen oder weißen Feldern bewegt werden. Wollt Ihr zwischendurch mal eine Pause machen, um in der nächsten Nordmännerkneipe ein Hörnchen Met zu süffeln, oder mit Kumpels eine Schneeballschlacht zu veranstalten, kann der aktuelle Spielstand abgespeichert werden. *mh*

Odin, komm raus, sonst ist es mit dir aus

Wird eine Figur geschlagen, wird die passende Animationssequenz eingeblendet

Auf den ersten Blick verwirrend: Die Figuren bei *Raganarök*

Meine Meinung

Die Idee zu *Ragnarök* ist ziemlich ungewöhnlich. Aus dem zugrundeliegenden Schachkonzept haben die Designer ein völlig eigenständiges und vor allem im Zweispielermodus recht spannendes Denkspiel gemacht. Zwar ist die Vielzahl der Figuren und die Aufstellung auf dem Brett gewöhnungsbedürftig, aber dank der praktischen Infooption kommt man schon nach den ersten Partien wunderbar mit der Steuerung zurecht. Leider ist das Spielfeld in einigen Situationen etwas unübersichtlich – eine Option, mit der das Brett gedreht werden kann, gibt es ärgerlicherweise nicht. Davon, und von den etwas mickrigen Animationssequenzen beim Schlagen der Figuren abgesehen, ist *Ragnarök* eine willkommene Abwechslung im Einheitsbrei der Denk- und Tüftelspiele. Im Solomodus läßt die Motivation, trotz der guten Computergegner, auf Dauer jedoch etwas nach.

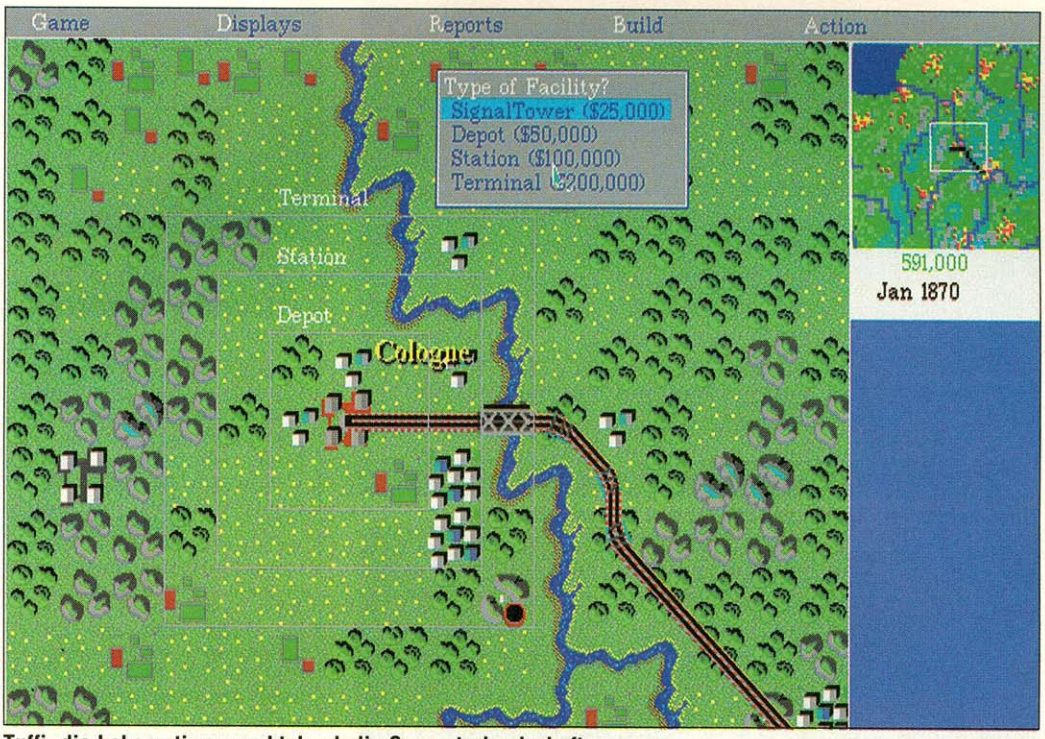
POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Mirage
Distributor: Bomico
Zirka-Preis: 100 Mark
Genre: Denkspiel

MS-DOS:	**75%**
Amiga:	**75%**

Railroad Tycoon Deluxe

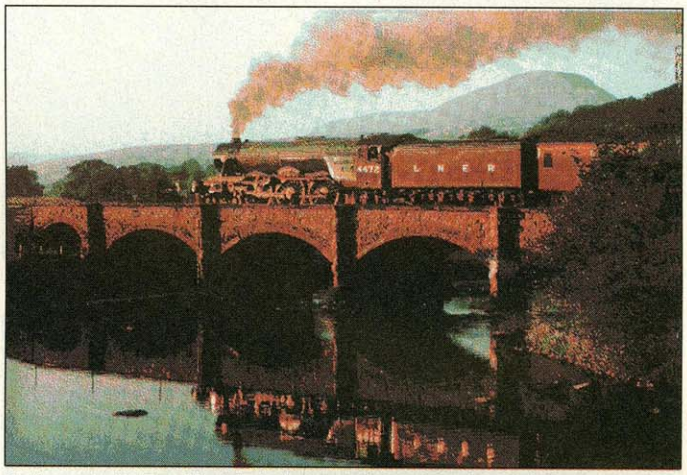
Drei Jahre nach Erscheinen von Sid Meiers Welterfolg beglückt Microprose alle Eisenbahner mit einer grafisch aufgebohrten Version.



Tuffi, die Lokomotive, raucht durch die Computerlandschaft

Märklin und Fleischmann gehören zu den ganz Großen in der Branche, denn kein anderes Spielzeug erfreut sich so großer und anhaltender Beliebtheit wie die gute, alte Eisenbahn. Ganze Generationen von Vätern und Söhnen haben sich schon auf dem Wohnzimmerteppich oder im umgebauten Hobbykeller mit Schienen, Weichen, Tendern und Loks vergnügt und werden es wohl auch noch in Zukunft tun. Der Boden war also bereitet, als Microprose 1991 Sid Meiers legendäres *Railroad Tycoon* veröffentlichte. Die Fachpresse schrie Hurra, die Käufer waren begeistert und Sid festigte seinen Ruf als genialer Spieldesigner. Dabei ist das Spielprinzip nicht ganz neu. Als aufmerksamer Beobachter der Spielszene ließ sich Meier nachhaltig von Avalon Hills Brettspiel "Railroads and Robber Barons" inspirieren.

Wie dem auch sei, *Railroad Tycoon* ist und bleibt eines der besten Spiele aller Zeiten und darf in keinem Regal fehlen. Auch an dem besten Spielprinzip nagt leider der Zahn der Zeit und irgendwann kommt der Moment, an dem eine grafische und technische Überarbeitung ansteht. Auch Microprose schiebt nun eine Neuauflage des Klassikers über die Verkaufstresen. Rein spielerisch hat sich bei *Railroad Tycoon Deluxe* gegenüber dem Vorgänger nicht das geringste geändert. Als hoffnungsfroher Jungmogul müßt Ihr in verschiedenen Weltgegenden und Zeiten ein funktionierendes Eisenbahnnetz aufbauen. Da auch die Computerkonkurrenz nicht untätig ist, wird bald ein Wettlauf der verschiedenen Bahnlinien initiiert. Je nach eingestelltem Schwierigkeitsgrad kümmern wir uns nur um den Bau der Bahnlinien und ihre Verwaltung, handeln mit Aktien oder müssen uns auch noch um die richtige Organisation der Weichen, Signale und Terminpläne kümmern. Gespielt wird auf der Vogelperspektive einer Karte, die in alle Richtungen scrollt und in vier Vergrößerungsstufen mit jeweils unterschiedlichen Informationen zur Verfügung steht.



Aufbauarbeit: Der Eisenbahnbaron leistet sich eine Brücke

Ihr verlegt Schienen mit der Maus, stellt Züge zusammen, schickt sie auf die Reise und schnappt den anderen Linien die Güter weg. Wer alles richtig macht, kann so bis zum Präsidenten der Vereinigten Staaten aufsteigen. *vw*

Meine Meinung

Sid Meiers Eisenbahnersimulation gehört zu den wenigen Spielen, die ich auf eine einsame Insel mitnehmen würde. Deshalb ist der Versuch, eine "Deluxe-Edition" auf den Markt zu werfen, für mich nur aus einem Grunde nachvollziehbar. – Zum Geldverdienen. Die Vorgehensweise dabei ist ganz schön frech. Man nimmt einfach die Macintosh-Version und verkauft sie uns als aufpolierte MS-DOS Version. Dabei sind die Änderungen nur marginaler Natur. Ein paar Super VGA-Bildchen hier, etwas Digi-Sound da, fertig ist das neue Spiel. Die einzige wirkliche Bereicherung liegt in der Wahl der Szenarios: Hobby-Eisenbahner dürfen jetzt auch den afrikanischen und südamerikanischen Kontinent mit ihrem Schienennetz überziehen. Dafür wurde Großbritannien ersatzlos gestrichen. Wer das Originalspiel besitzt, muß sich in keinem Fall die neue Version kaufen. Auch die 70 Mark für ein Upgrade der alten Version sind herausgeworfenes Geld. Wer noch kein altes Programm besitzt, kann dagegen bedenkenlos zugreifen.

Hersteller: Microprose
Zirka-Preis: 120 Mark
Genre: Strategie

MS-DOS: 89%

Rocket Knight Adventures

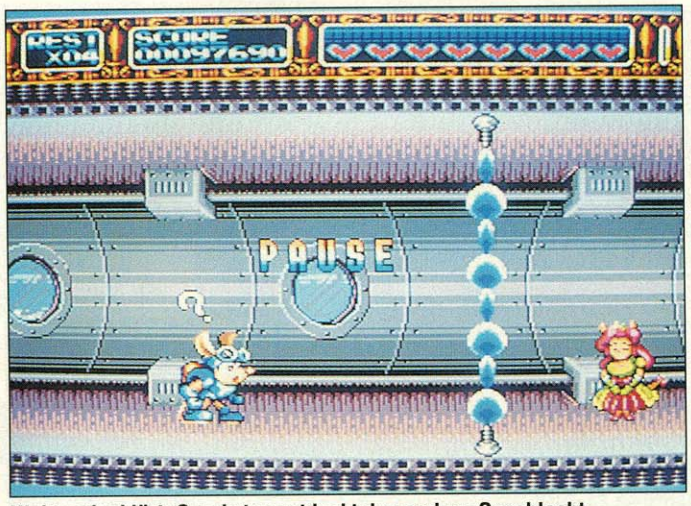
Konami trimmt nach Hase Buster Bunny in *Tiny Toon Adventures* ein weiteres Tier auf Mega-Drive-Erfolgskurs: die Raketenrucksack-Ratte Sparkster.

Begnügten sich die Schweine in George Orwells *Animal Farm* noch mit der Herrschaft über einen Bauernhof, wird bei Konamis *Rocket Knight Adventures* gleich die ganze Galaxis unterjocht. Mit der für Schweine typischen Intelligenz, einer disziplinierten Armee und abartigen Waffen ist das Ringelschwanz-Imperium nahezu unbesiegbar – wer kann schon gegen feuerspeiende Stahlfische, gepanzerte Schlangen und riesengroße Spiralschweinroboter bestehen?

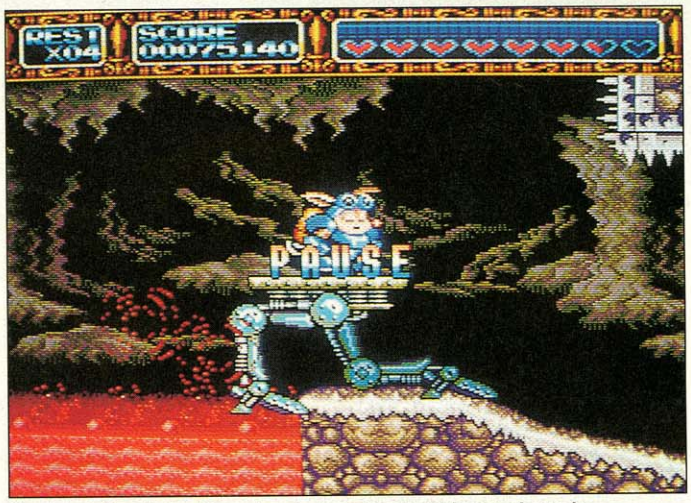
Doch die Schweine haben die Rechnung ohne Sparkster gemacht. Die kleine Ratte mit dem großen Raketenrucksack hat sich bisher um die Gerechtigkeit auf der Straße gekümmert – Taschendiebe gestellt, kleine Kinder beschützt und alten Damen über die Straße geholfen. Jetzt muß Sparkster zeigen, was er wirklich kann.

Bis zur Basis der Schweine ist es ein weiter und abwechslungsreicher Weg: Sparkster muß über die Schweine-Hauptstadt fliegen, eine spiegelverkehrte Flammenwelt durchqueren, eine *Super Probotector*-Hangelpartie überstehen und sich mit dem legendären *Gradius*-Obergegner messen. Jede Ratte kann Laufen, Springen und Schwimmen. Aber um dieser schweinischen Übermacht Paroli zu bieten, muß Sparkster sein ganzes Können aufbieten: Mit seinem kleinen Zauberschwert sticht Sparkster gnadenlos in die Schweinkeulen und mit seinem Raketenrucksack düst er durch die Luft. Besonders gefürchtet ist seine "Dash Attack": Auf Knopfdruck sammelt Sparkster à la *R-Type* Energie, die ihn beim Loslassen vorwärts, nach oben oder schräg-oben zischen läßt – natürlich mit gezücktem Schwert. Ein solcher Angriff verwandelt jedes Schwein in Spanferkel vom Spieß.

Ratten sind bekanntlich neugierig und auch bei *Rocket Knight Adventures* gibt es viel zu Entdecken: Geheimgänge, Extraleben und Energieauffrischer machen Sparksters schwere Mission etwas erträglicher. Eine Paßwortfunktion oder einen Batteriespeicher wird allerdings selbst die neugierigste Ratte der Welt nicht aufspüren:

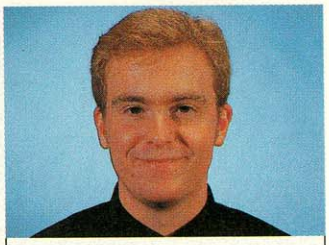


Nicht aufgeklärt: Sparkster entdeckt das andere Geschlecht



Noch hat Sparkster Energie, doch schon bald ist er ohne sie

Fischfutter: Der eiserne Guppy macht Sparkster zu schaffen



Meine Meinung

Vor noch nicht allzu langer Zeit schielten die Mega-Drive-Besitzer neidisch auf ihre Super-Nintendo-Kollegen. Der Grund: Brillante Konami-Module wie *Super Probotector*, *Super Castlevania* und *Turtles*. Doch spätestens seit *Tiny Toon Adventures* für das Mega Drive hat diese Eifersucht ein Ende und dank Sparksters grandiosem Auftritt in *Rocket Knight Adventures* dürfen jetzt die Super Nintendo-Spieler schmollen – dieses Jump & Run ist ein sternverdächtig wohlschmeckender Schweineburger aus nahezu perfekter Spielbarkeit, schnuckeliger Grafik, einem mitreißendem Soundtrack und Abwechslung en masse. Leider trüben einige rostige Stellen den Glanz der Ritterrüstung: Ein Paßwort oder Batteriespeicher wird schmerzlich vermißt, und Flackerorgien sorgen ab und an für gepflegte Verwirrung. Wer sich davon abschrecken läßt, verpaßt eines der besten Jump & Runs für das Mega Drive. Tierschützer und Freunde des Hausschweins halten trotzdem Distanz: Diese Spezies hat bei *Rocket Knight Adventures* nichts zu lachen.

Rocket Knight Adventures muß in einer Sitzung durchgestanden werden. Aber was tut man nicht alles für ein schönes, dickes Schweineschnitzel. *js*

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Konami
Distributor: Konami
Zirka-Preis: 120 Mark
Genre: Geschicklichkeit

Mega Drive: 80%

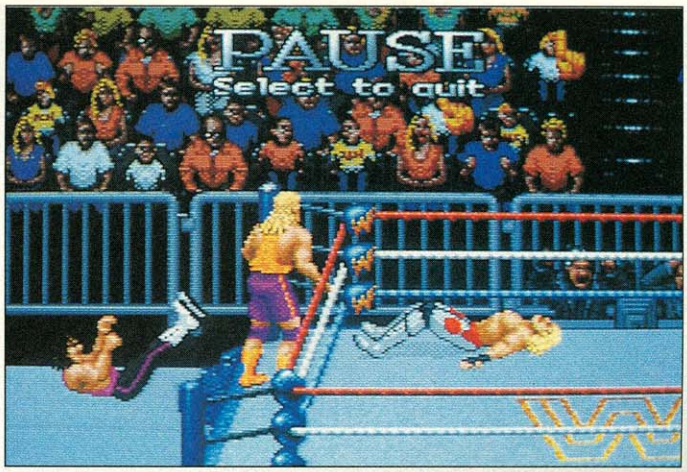
Royal Rumble

Brot und Spiele: Die WWF-Wrestler sind die Gladiatoren der Neuzeit. Mutige Super Nintendo-Besitzer dürfen dank Ljn jetzt auch im Ring mitmischen.

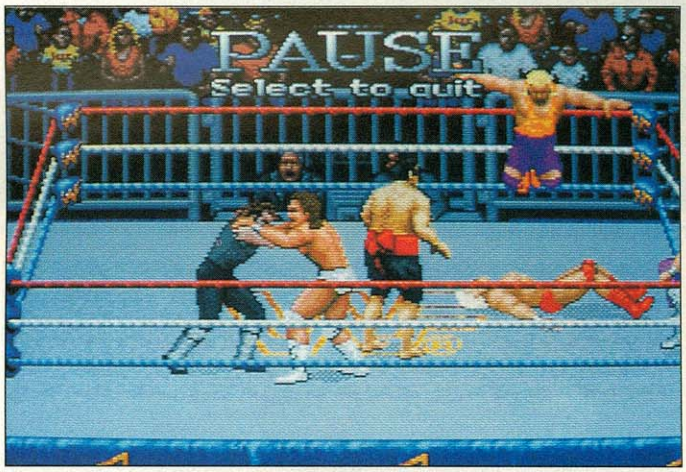
Zur Zeit sorgen die WWF-Wrestler auf RTL2 für hohe Ratings und Werbepreise, die Konkurrenzorganisation WCW legt sich im DSF auf die Matte, und die G.L.O.W.-Ladies gehen sich im selben Kanal an die Wäsche. Fans der rabiaten Show schweben im siebten Himmel – Wrestling, vor wenigen Jahren noch ein Spaß für Randgruppen, hat eine enorme Medienpräsenz. Jetzt wird wird auch das Videospiel infiltriert: Zwölf bekannte Kämpfer der World Wrestling Federation haben den Ring verlassen und für *WWF Royal Rumble* den Ljn-Grafikern Modell gestanden.

Bevor Ihr Euch mit einem favorisierten WWF-Gladiator den jubelnden Zuschauermassen präsentieren könnt, müßt Ihr Euch zur Qualifikation durch diverse Menüpunkte kämpfen: Zehn Schwierigkeitsgrade, zwölf Wrestler und variantenreiche Spielmodi sorgen schon vor dem Rundengong für Verwirrung. Normale Zweikämpfe gegen den Computer oder einen Partner aus Fleisch und Blut, stehen ebenso auf dem Programm, wie das beliebte "Tag Team"-Match zwischen vier oder sechs Wrestlern. Diese Varianten gab es bereits im beliebten *WWF Wrestlemania*-Modul von den gleichen Programmierern – neu im Ring ist ein Turnier für Solospieler und der anarchisch-amüsante *Royal Rumble*-Modus: Zu Anfang befindet sich nur der Spieler im Ring, nach und nach klettern die elf Konkurrenz-Wrestler über die Seile und mischen kräftig mit – Auge um Auge, Zahn um Zahn.

Bevor der Kampf eingeläutet wird, solltet Ihr viel trainieren und die Anleitung studieren: Jeder Knopf des Joypad ist belegt und verursacht je nach Position zum Gegner verschiedene Manöver. Neben Standardangriffen, wie einen Fußtritt oder einen Faustschlag, könnt Ihr den Gegner auch mit Euerem Repertoire an illegalen Tricks überraschen – allerdings sollte ihr den qualvollen Augenzieher oder den berüchtigten Kehlendrücker vor dem Schiedsrichter verheimlichen.



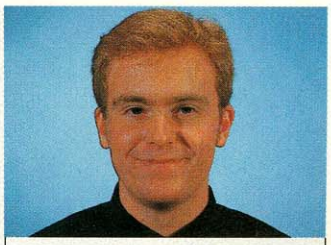
Bret Hart und Shawn Michaels beim Bodenturnen



Wild, wilder, WWF: Ein flotter Sechser vor laufenden Kameras

Begnadete Körper, anmutige Bewegungen, anspruchsvoller Ausdruck

Steht Ihr Eurem Gegner außerhalb des Rings gegenüber, dürfen einige Hilfsmittel als nicht minder illegale Waffen mißbraucht werden. So darf dem Gegenüber zum Beispiel ein herumstehender Klappstuhl mit Wonne über die Birne gezogen werden. Wer's lieber legal mag, umklammert mit Druck auf die X-Taste den Gegner und stellt seine eigene Kondition auf die Probe: Nur fleißiges und schnelles Drücken der gewünschten Taste sichert den Sieg und läßt den Energiebalken des Gegenübers durch einen "Headbutt", "Bodyslam", "Dropkick" oder "Suplex" dahinschwinden. *js*



Meine Meinung

Für WWF-Jünger ist der Kauf des 130-Mark-Moduls zweifelsohne der ultimative "Finishing Move" für das K.O. des Portemonnaies. – Eine willkommene Abwechslung zu Undertaker-Grabsteinen aus Schaumstoff und Hulk-Hogan-Teddys. Aber auch die kleine Randgruppe der Wrestling-Unkundigen sollte ihren besten Freund oder kleinen Bruder mit einem "Back Suplex" oder einem "Running Forearm" auf die Matte schicken - *WWF Royal Rumble* maximiert den Spaßfaktor beim Schlagabtausch zu zweit. Ljn hat die Schönheitsfehler des *WWF Wrestlemania*-Moduls aus dem Ring geworfen: Der *Royal Rumble*-Modus und das Turnier verlängern den Solospielspaß und die Eigenarten und "Dirty Moves" der Vorbilder wurden nicht vergessen. – Spätestens, wenn man Sumo-Ringer Yokuzuna mit dem Klappstuhl ins Nirvana schickt, vergißt man die Fingerkrämpfe vom panischen Drücken des Feuerknopfes. – Schade nur, daß *WWF Royal Rumble* den Vierspieleradapter von Hudson nicht unterstützt.

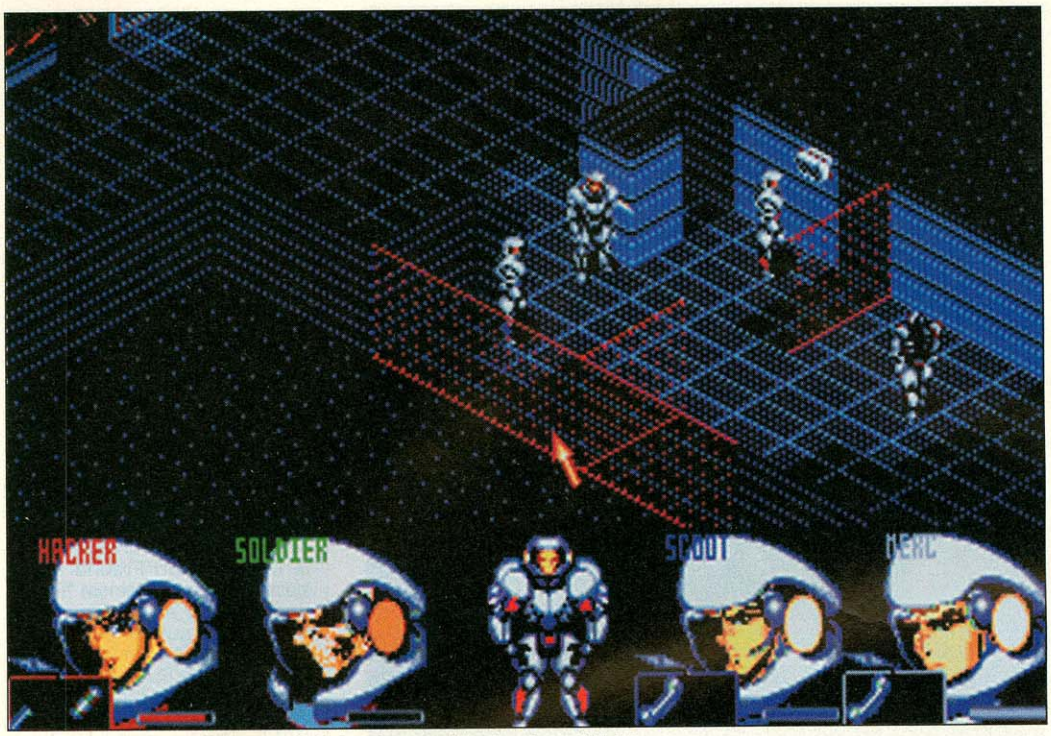
POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Ljn
Distributor: Acclaim
Zirka-Preis: 130 Mark
Genre: Sportspiel

Super NES: 78%

Shadoworlds

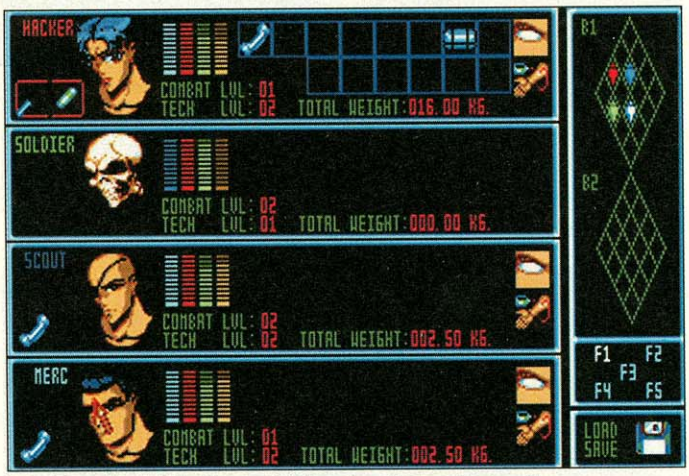
Schattenspiele: Mit *Shadoworlds* bekommt der Rollenspielhit *Shadowlands* einen würdigen Nachfolger.



Light my fire: Licht-Schatten-Spielereien, wohin das Auge blickt

Das nächste Jahrtausend hat in *Shadoworlds* bereits begonnen. Die Völker der Galaxis lebten noch nie so glücklich miteinander wie zu dieser Zeit, und niemand denkt auch nur an Krieg. Trotzdem unterhält die Regierung im entlegendsten Teil der Milchstraße, auf Magna 6, eine streng geheime Waffenfabrik, die so geheim ist, daß selbst die Regierung nichts davon weiß – aber Vorsorge schützt frühzeitig vor zukünftigem Streß mit Aliens. Unglücklicherweise bricht der magere Funkkontakt zu Magna 6 ab, und die vier Mannen der "Personal Guards", der einzigen und somit besten Polizeitruppe, werden zum Problemplaneten entsandt. Bei Ankunft wird das Quartet wie könnte es auch anders kommen, mit Monstern aus der nächsten Dimension konfrontiert, die auf Magna 6 gerade eine Party geben und dabei nicht gestört werden wollen.

Hier beginnt *Shadoworlds*, das Science-fiction-Sequel zu *Shadowlands*. Nachdem Ihr Euch die eigene Party ganz nach Belieben zusammengestöpselt habt, geht's in die Schattenfabrik. Wie im Vorgänger, steuert Ihr die Charaktere entweder einzeln oder in Grüppchen via Maus durch die isometrisch dargestellte Welt. Auf Knopfdruck wird die Party aufgeteilt, was bei diversen Rätseln sogar unumgänglich ist.



Der Charakterbildschirm gibt über den Status Auskunft

In der besetzten Fabrik umgibt Euch dasselbe Wechselspiel zwischen Licht und Schatten wie in *Shadowlands*. Die Dungeons sind nur spärlich ausgeleuchtet und lassen sich mit den Lämpchen im Helm eines jeden Charakters beleuchten. Einige Puzzles basieren gar auf Lichterscheinungen und lassen sich nur mit Hilfe von Lampen lösen.

Trefft Ihr auf etwaige Gegner, werden diese per automatischem Kampf niedergestreckt. Die Art der Bewaffnung und die Attribute Eures Helden sind dabei von herausragender Bedeutung. Natürlich lassen sich Eure Mannen ohne Pause füttern oder gar mit Drogen und Aufputschmitteln vollstopfen. Sind sie allerdings zu erschöpft, steht ein Schläfchen an. In der Zwischenzeit darf der Spielstand auf Festplatte oder Diskette gespeichert werden. Amiga-Besitzer benötigen 1 MByte Speicher. *kn*

Meine Meinung

Shadoworlds spielt sich genauso schön wie der Vorgänger. Beeindruckende Licht-Schatten-Effekte in einer fetzigen High-Tech-Cyber-Welt, angenehme Rätsel und die innovative Steuerung sorgen für gepflegte Rollenspielatmosphäre. Gelungen sind vor allem die verschiedenen Waffensysteme, die untereinander sogar kombiniert werden dürfen und bei Kämpfen die unterschiedlichsten Effekte hervorrufen. Wie schon im Vorgänger, verliebt man sich schnell in Helldunkelspielereien und -Rätsel. Was mir bei *Shadoworlds* jedoch fehlt, sind Zaubersprüche, die auch in einem Sci-fi-Universum Platz haben sollten und ein beeinflußbares Kampfsystem. Auch Experience-Points und Rüstungen suchen wir vergeblich. Wer sich an diesen Mankos nicht stört, bekommt ein durchgestyltes Science-fiction-Rollenspiel in den Diskettenschacht. Es ist vor allem der abwechslungsreichen Rätsel und des galant steigenden Schwierigkeitsgrades wegen allen Genrefans zu empfehlen, zumal der Amiga mit guten Rollenspielen nicht gerade gesegnet ist.

Hersteller: Krisalis
Distributor: Bomico
Zirka-Preis: 90 Mark
Genre: Rollenspiel

Amiga:	**78%**
MS-DOS:	**74%**

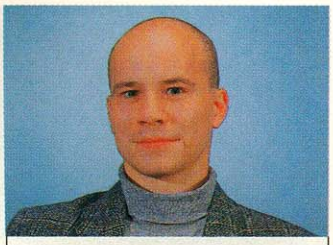
Shadow of the Comet

Computerspielspuk hat Hochkonjunktur: In Infogrames *Shadow of the Comet* erwartet Euch ein verwunschenes Städtchen.

Da hilft kein Gewimmer: Hier muß der Held durch dieses Zimmer

Ganze 169 Jahre ist es jetzt her, daß Lord Boleskin eine grausige Entdeckung machte: Seine geliebten Sterne standen nicht in vertrauten Bildern, sondern schwabbelten in einem undurchschaubaren Himmelschaos. Ganze 76 Jahre später machte der britische Astronom John T. Carter eine ähnliche Entdeckung und beschließt, seinen Beobachtungen auf den Grund zu gehen. Wie durch einen Zufall erfährt Carter von dem inzwischen verblichenen Lord und begibt sich stracks in das verschlafene Städtchen Isthmuth. Natürlich steckt Ihr in der Haut des jungen Astronomen und stürzt Euch voller Abenteuerlust in das Geschehen. Euer Empfang in Isthmuth ist alles andere als freundlich: Doktor West, Euer Gastgeber zeigt Euch die kalte Schulter und überläßt Euch Eurem Schicksal. Für Euch eine willkommende Gelegenheit, das verschlafene New-England-Städtchen etwas genauer unter die Lupe zu nehmen. Doch die Dorfbewohner sind zugeknöpft bis zum Stehkragen, und erst der alte Archivar Tobias Juggs bringt Euch auf die richtige Fährte: Die Dörfler sind nicht Spielerfreuden, sondern einem böswilligen indianischen Todeskult verfallen. Als Hauptakteur tritt der mausetote Schamane Miskaquamus auf, der die absulte Macht über die Dorfbewohner hat.

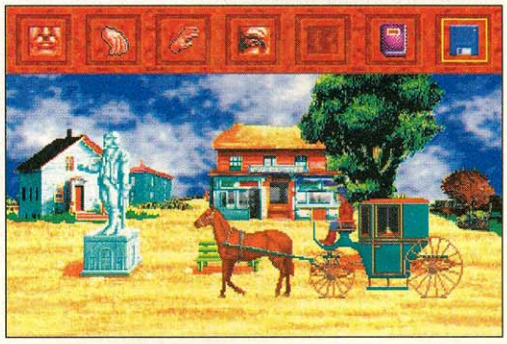
Diesen geht nichts anderes duch den Kopf, als ihrem Gott das Erscheinen auf der Erde zu ermöglichen. Allerdings müssen zu diesem Zweck die Sterne in einem ganz bestimmten Erscheinungsbild am Himmel stehen und dies passiert, wie könnte es anders sein, nur alle 76 Jahre. Glücklicherweise habt Ihr noch drei Tage, um dem Dorfspuk Einhalt zu gebieten und damit die Erde vor der Schreckensherrschaft der mumifizierten Rothaut zu bewahren. Um die Ermittlungsarbeiten voranzutreiben, bleiben Euch nur die Dörfler. Die Konsultationen mit den Ureinwohnern von Isthmuth werden im Auswahlverfahren geführt, Ihr könnt aus verschiedenen Sätzen eine passende Antwort heraussuchen und das Gespräch so in eine bestimmte Richtung lenken. *cd*



Meine Meinung

Die Horror-Adventures *Alone in the Dark* und *Shadow of Comet* stammen beide von der französischen Firma Infogrames, und zu beiden Spielen wurde der Dichter H.P. Lovecraft zu Rate gezogen. Doch beide Spiele haben fast nichts miteinander gemeinsam: Sorgt bei *Alone in the Dark* smarte Jump'n'Run-Action für die hohen Einschaltquoten, wurde bei *Shadow of the Comet* auf traditionelle Adventure-Kost gesetzt. Die sich erst langsam aufbauende Story bringt das Gruselgefühl trotzdem gut rüber. Die knackigen Rätsel können meist nur durch umfangreiche Recherche gelöst werden. Die Grafik ist allerdings nicht unumstritten, denn gerade die niedrig aufgelösten Animationen reißen nicht unbedingt zu Begeisterungsstürmen hin. *Shadow of the Comet* ist kein Adventure, das man an jeder Straßenecke findet. Sein ganz eigenes Flair und die unkonventionelle Grafik sei all denen empfohlen, die genug von Larry, Freddy und Co haben.

Schamanenscham: Wie alle Animationen, gibt sich auch der Obermotz farblos



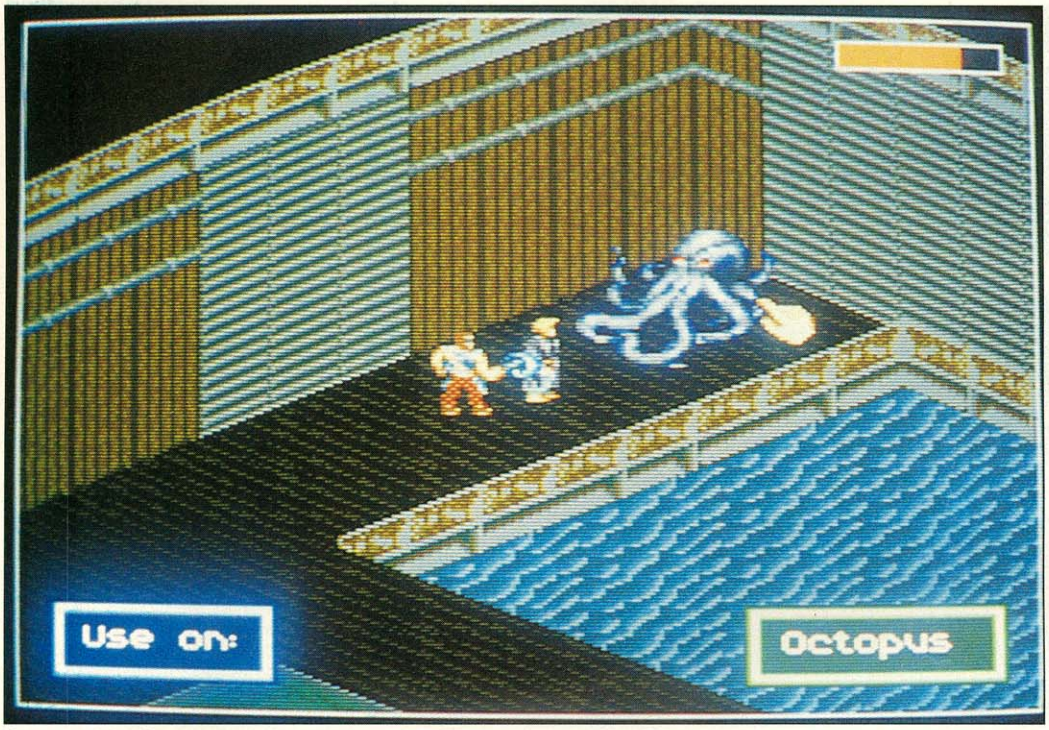
Ghostbuster: Ein Digihäuschen wartet auf die Untersuchung

Hersteller: Infogames
Distributor: Bomico
Zirka-Preis: 120 Mark
Genre: Adventure

MS-DOS: 70%

Shadowrun

FASA's *Shadowrun*-Universum gehört zweifellos zu den genialsten Rollenspielwelten der heutigen Zeit. Das dazugehörige Spiel läßt ebenfalls kaum Wünsche offen.



Octopussi: In *Shadowrun* gibt es gebackene Calamari zum Frühstück

Jordan K. Weismans Rollenspieluniversum *Shadowrun* findet weltweit immer mehr Freunde und Anhänger. Die Mischung aus Fantasy und Cyberspace-Tech à la "Neuromancer" ist unwiderstehlich und wurde nicht umsonst weltweit mit Preisen überhäuft. Im deutschsprachigen Raum existieren mittlerweile etliche *Shadowrun*-Quellenbücher und Romane (Heyne Verlag). Die australischen Programmierer von Beam Software liefern das dazugehörige Videospiel.

In *Shadowrun* schlüpft Ihr, wie nicht anders zu erwarten, in die Rolle eines nicht allzu guten Shadowrunners: Der gute Jake Armitage wird am helllichten Tag gegeekt (gemeuchelt) und findet sich in einem Leichenschauhaus wieder. Netterweise blies ihm kurz nach dem Überfall ein Hundeschamane wieder das Licht an, und Jake bricht erfolgreich aus der Kühltruhe aus. Sodann macht Ihr Euch auf den Weg, Eure Mörder und die Hintermänner zu entlarven und schliddert im Verlauf der Geschichte in eine Sache, von der Ihr als kleiner Runner lieber die Finger lassen solltet. Im Laufe des Spiels erfahrt Ihr, daß eine Bombe und eine supergeheime Botschaft in Eurem Köpfchen tickt und daß ein ausgewachsener Hundeschamane in Euch steckt. So bekommt Ihr es gegen Ende natürlich mit einem multinationalen Konzern zu tun, an deren Spitze niemand geringerer als ein Drache steht und der dummerweise ernstlich an Eurem Dahinscheiden interessiert ist.

Auwei, ein Straßensamurai: Zum Glück haben wir den Runner angeheuert

Auf dem Weg durch die isometrisch dargestellten Straßenzüge löst Ihr die verschiedensten Rätsel, kämpft in Echtzeit gegen diverse Unholde oder heuert Euch Muskelmänner, Decker oder Magier an. Natürlich besucht Ihr auch die Matrix, in der Ihr Informationen oder nötige Credits beschafft.

Erfahrungspunkte werden in *Shadowrun* durch Karma-Punkte ersetzt, mit denen Ihr Eure Eigenschaften kräftig aufbessert. Begebt Ihr Euch zu Bett, erholt sich Jake nicht nur, sondern darf auch Spielstände speichern und seine Fähigkeiten aufmöbeln. *kn*

Meine Meinung

In Beam Softwares *Shadowrun* steckt wesentlich mehr, als es anfangs vermuten läßt. Die geniale Story, die sich ständig weiterentwickelt, läßt Euch die eher durchschnittliche Grafik und das oberflächliche Kampfsystem schnell vergessen. Habt Ihr einmal angefangen, mit Jake durch die verlassenen Gassen von Seattle zu streifen, fesselt Euch das Modul bis zum Ende. Ohne Frage haben sich die Programmierer in Sachen Story nicht zu knapp an Robert N. Charrets *Shadowrun*-Trilogie "Geheimnisse der Macht" orientiert. Auch die zahlreichen Rätsel motivieren kräftig, sind dabei an einigen Stellen jedoch etwas zu knackig ausgefallen. Den Hauptteil der Motivation machen dabei allerdings die ständig neu zu entdeckenden Stadtteile Seattles und die schon erwähnte Geschichte aus. Mit jedem Gespräch und Matrixbesuch erfahren wir mehr über unsere Feinde und deren üble Machenschaften. Der Besuch im Cyberspace fällt spielerisch zwar eher flach aus, erfüllt seinen Zweck jedoch ausreichend. Für ein nächstes *Shadowrun*-Spiel wünschen wir uns ein besseres Kampfsystem, fetzigere Grafik und eine "wahre" Matrix. Rollenspieler und potentielle Cyberpunks müssen jedoch zugreifen – es gibt zur Zeit kein besseres Sf-Rollenspiel fürs Super NES.

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Beam/Data East
Distributor: Import
Zirka-Preis: 120 Mark
Genre: Rollenspiel

Super NES: 74%

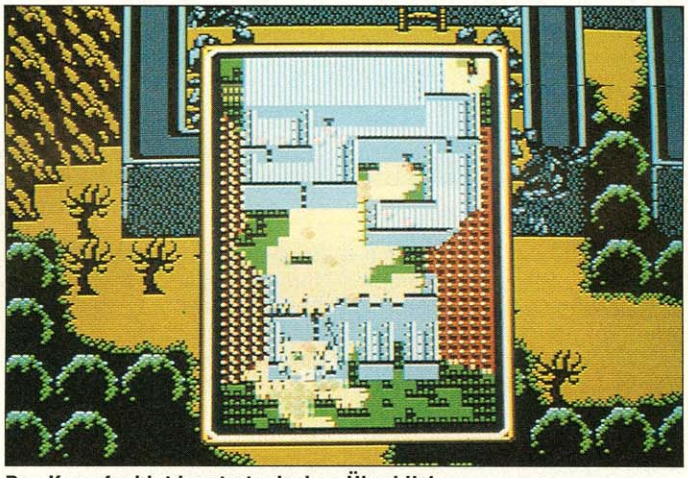
Shining Force

Knuffige Strategiespiele sind normalerweise eine Domäne der Computer. Sega beweist mit *Shining Force*, daß Taktikknaller auch auf Konsolen machbar sind.

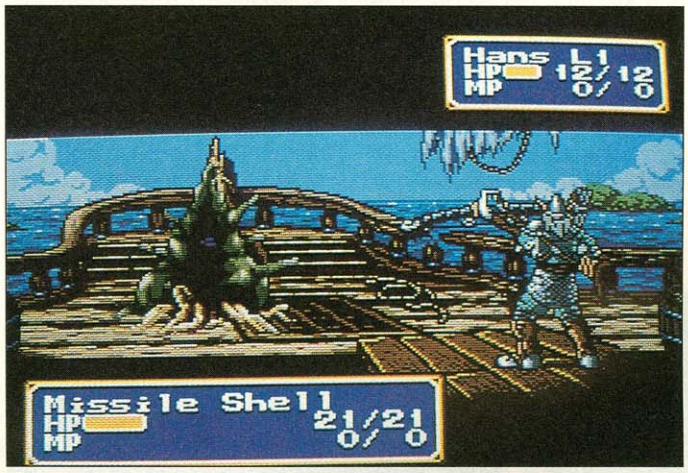
Die japanische Programmiercrew "Climax Entertainment" hat ein sicheres Händchen, wenn es um furiose Mega Drive-Module geht. Schon das erste Werk, das grafisch opulente Einsteigerrollenspiel *Shining and the Darkness*, kassierte dicke Wertungen. Mit dem Neuling *Shining Force: The Legacy of the Great Intention* verläßt Climax Entertainment den reinen Rollenspielpfad und vermixt das Genre mit einem gehörigen Schuß Strategie. Außerdem wurde die 3-D-Perspektive aus dem ersten Spiel komplett über Bord geworfen. In *Shining Force* ist das Spielgeschehen weitestgehend aus der Vogelperspektive zu sehen. Ebenfalls geändert wurde die Größe des Spielfeldes. War in *Shining and the Darkness* nur ein Solodungeon Schauplatz des Geschehens, ist es im zweiten Part ein kompletter Kontinent. Das Land ist in acht kleinere Abschnitte unterteilt, in denen Ihr jeweils mehrere Kämpfe absolvieren müßt, um in den nächsten Abschnitt zu gelangen. Geblieben ist hingegen die Benutzerführung via Icons. Alle Aktionen im Spiel werden mit passenden Symbolen ausgelöst. Ob Ihr Euch ein Gefecht mit einer Monsterhorde liefert, in zahlreichen Geschäften einen Einkaufsbummel macht, im Gepäck nach einem Gegenstand kramt, einen Zauberspruch aktivieren wollt oder Euch mit Einwohnern unterhalten wollt: Für jede Aktion gibt es ein passendes Symbol.

Bei Beginn des Spiels steht Euch nur eine Handvoll Spielfiguren zur Verfügung, um den Monsterarmeen, die das Land bevölkern, Mores zu lehren. Im weiteren Spielverlauf schließen sich über 30 verschiedene Helden Eurer Crew an. Es passen allerdings nicht mehr als 12 in die aktuelle Truppe hinein – und nur aktive Kämpfer sammeln Erfahrungspunkte und werden befördert. Das Besondere dabei: Wenn die Figuren die Erfahrungsstufe 10 erreichen, können die Helden in entsprechende Supercharaktere umgewandelt werden. Aus einem Magier wird so ein Wizard, aus einem Schwertkämpfer ein Ritter und aus einem schlichten Bogenschützen ein Bogenmeister. Nachteil dabei: Die High-End-Helden fangen nach der Umwandlung wieder bei Erfahrungslevel Eins an. Kämpfe sind aus der Vogelperspektive zu sehen. Rundenweise zieht Ihr mit dem Steuerkreuz Eure Helden über die Landkarte, kommt's zum Gefecht mit einem Monster, wird der aktuelle Kampf in einer Actionsequenz eingeblendet. Sind alle Monster erledigt, ist die Schlacht gewonnen und Eure Helden ziehen weiter. *mh*

Die Kämpfe werden rundenweise ausgetragen und sind von oben zu sehen



Das Kampfgebiet im strategischen Überblick



Im Gefecht werden solche Zwischensequenzen eingeblendet

Meine Meinung

Ich ziehe meinen Hut vor den Climax Entertainment-Leuten. Mit geradezu gnadenloser Perfektion schaffen es die Nippon-Künstler immer wieder, den Spieler an den Bildschirm zu fesseln. Die 12-MBit-Cartridge ist geradezu vollgepfropft mit spielerischer Finesse und grafischen Leckerbissen. Die Mischung aus Rollenspiel einerseits und Strategieknaller andererseits, ist nicht nur absolut suchtverdächtig, sondern bis auf das I-Tüpfelchen durchdesignt. Die zahlreichen Kampfschauplätze sowie die erfrischende Story lassen keine Langeweile aufkommen. Nur zwei Kleinigkeiten stören mich an diesem Modul: Die Soundeffekte und Musikstücke sind fast 1:1 vom Vorläufer übernommen, und leider ist das Spielvergnügen (mangels Speicherplatz) etwas zu schnell vorbei. Gewiefte Taktiker haben das Modul in drei bis vier Nächten durchgezockt. Der offizielle Nachfolger *Shining Force 2* soll allerdings um einiges größer werden.

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Sega
Distributor: Sega
Zirka-Preis: 140 Mark
Genre: Rollenspiel/Strategie

Mega Drive: 89%

Simon the Sorcerer

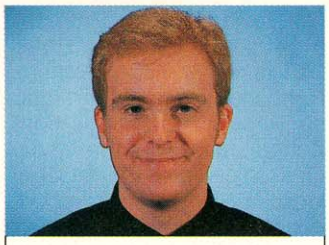
Der junge Simon marschiert und zaubert sich durch eine verrückte Magiewelt voller Fabelwesen, Gefahren und Humor

Pausenfüller: Beschwingte Musik aus dem Walkman

David Copperfield, Siegfried & Roy, Gundel Gaukelei. – Die Zauberei erlebt zur Zeit ihre Renaissance. Auch der junge *Simon* hat schon des öfteren versucht, Kaninchen und Tauben herbeizuzaubern. Ohne Erfolg – stattdessen trapst eines Tages ein kleiner Hund mit einem antiken Buch im Maul über die Schwelle des elterlichen Hauses. Simons Familie nimmt das verwahrloste Viech auf und packt das Buch auf den Dachboden – niemand verstand die misteriösen Symbole und Sätze.

Einige Wochen später bellt der Hund lautstark und rennt auf den Dachboden. Als Simon ihm folgt, findet er das Buch und liest ... Plötzlich erscheint eine geheimnisvolle, hell leuchtende Öffnung im Fußboden. Der Hund stürzt sich hinein und verschwindet – nach kurzem Zögern betritt *Simon* ebenfalls den sonderbaren Zugang. Vorher hätte er aber besser seine Eltern benachrichtigt und die Schulferien abgewartet: *Simon* wird in eine fremde Welt versetzt und landet in einem unbekannten Häuschen. Eine handschriftliche Botschaft macht *Simon* mit den näheren Umständen vertraut: Er befindet sich in einem Land, das mit der Magie in Einklang steht – keine Varieté-Kartentricks, sondern richtige Zauberbücher, richtige Zaubersprüche und richtige Zauberer. Apropos Zauberer: Die Nachricht ist vom Magier Calypso, der vom bösen Sordid entführt wurde. Nur wenn *Simon* den Schreiberling befreit, kann er der Märchenwelt den Rücken kehren. Zu diesem Zweck muß er drei Hokuspokus-Utensilien aufspüren: Ein Zauberbuch, einen Zauberstab und einen Hexenbesen.

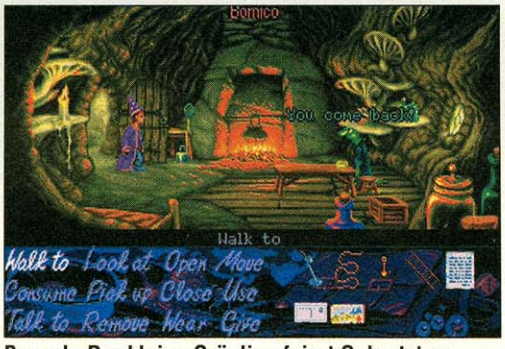
Alle aufnehmbaren Gegenstände, die *Simon* während des Spiels findet, steckt er in seinen kleinen Zauberhut. *Simon the Sorcerer* ist wie die LucasArts-Adventures in zwei Bildschirmhälften aufgeteilt. In den oberen zwei Dritteln läuft die Handlung ab, das untere Drittel ist von *Simons* Vokabular und dem Inventory belegt. Klickt Ihr zum Beispiel auf "pick up" und dann auf einen Gegenstand im Bild, packt *Simon* das gute Stück in seinen Zauberhut. *js*



Meine Meinung

Mike "Elvira" Woodroffe hat mit *Simon the Sorcerer* einen liebenswerten Adventure-Helden geboren. Niedliche Animationen, liebevolle Witze sowie ein wunderhübsches und umfangreiches Märchenland zaubern Roberta Williams *King's Quest*-Märchenkonkurrenz aus dem Gedächtnis. Allerdings kocht auch Mike Woodroffe nur mit Wasser und nicht mit Zaubertrank: Simons Steuerung ist hier und da ein wenig hakelig, und der Spielfluß wird durch langatmige Dialoge gebremst. Außerdem wurde das Spielsystem kurzerhand von LucasArts herbeigezaubert und die Grafiken zum Teil aus *Legend of Kyrandia* teleportiert. Die tolle Zauberkarte wünsche ich mir hingegen auch bei den nächsten LucasArts-Adventures: Bereits besuchte Orte kann Simon mit einem kurzen Klick auf die Karte in Sekundenschnelle wieder aufsuchen. *Simon the Sorcerer* kann Guybrush Threepwood nicht vom Adventure-Thron wegzaubern, aber Abenteurer sollten trotzdem eine Schnupperreise in die Zauberwelt buchen.

Versumpft: Simon springt, damit er nicht im Sumpf versinkt



Besuch: Der kleine Grünling feiert Geburtstag

Hersteller: Soft
Distributor: Bomico
Zirka-Preis: 100 Mark
Genre: Adventure

MS-DOS: 76%

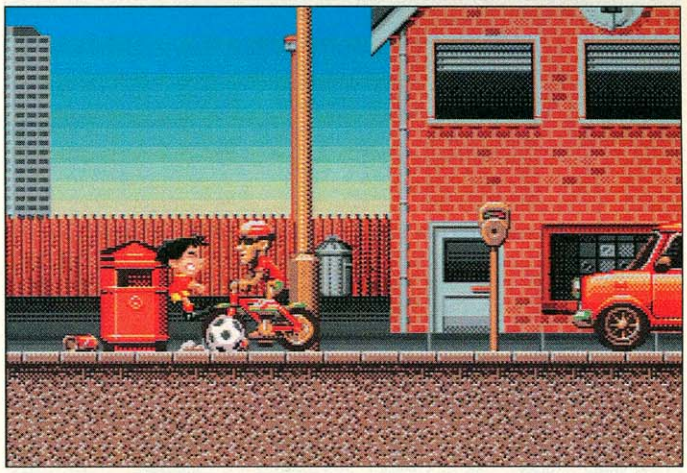
Soccer Kid

Das gab es noch nie: Krisalis wirft in *Soccer Kid* Zutaten aus Fußballsimulationen und Jump'n'Runs in einen Topf.

Bis später, Skater! *Soccer Kid* hat das letzte Wort

Die Erinnerung an das Jahr 1994 ruft bei Fußballfans genauso große Krokodilstränen auf die Pausbacken, wie der englischen Queen nach der Scheidung ihres geliebten Sprößling. Damals fand die Fußballweltmeisterschaft in den USA statt – und wurde von einem grausigen Ereignis überschattet. Auf der Eröffnungsfeier kommt der begehrte Pokal abhanden. Wie gewohnt, steckt kein Lausbubenstreich hinter dem Edelmetall-Kidnapping, sondern ein böser, böser Außerirdischer. Dieser intergalaktische Pirat namens Scab ist leidenschaftlicher Trophäensammler und beamt den begehrten Pokal kurzerhand in sein Raumschiff, um ihn der riesengroßen Sammlung beizufügen. Doch auch die bösartigsten Aliens haben mal Pech, und so zerschellt Scabs Schiff an einem Asteroiden, und der WM-Pokal fällt in fünf Bruchstücken auf Mutter Erde zurück. *Soccer Kid* entscheidet sich kurzerhand, die auf allen Erdteilen gelandeten Pokalteile einzusammeln.

Eure Aufgabe ist es nun, den kleinen Hooligan durch fünf Länder, die in jeweils drei Welten unterteilt sind, zu geleiten. Ihr fangt in Eurer Heimat, in England, an und kämpft Euch durch ganz Italien, Rußland, Japan und zu guter Letzt natürlich durch die Vereinigten Staaten. Ganz leicht wird dem fanatischen Knaben die Reise allerdings nicht gemacht: Auf dem Weg durch die in alle Richtungen scrollenden Levels begegnen *Soccer Kid* brutale Radfahrer, durchgedrehte Klempner, bösartige Sportler und lustigerweise auch sehr niedliche und trotzdem bitterböse Kuscheltierchen. Um sich der angreifenden Übermacht zu erwehren, hat unser Held aber sein zuverlässiges Leder eingepackt und kann zum Erstaunen seiner Feinde mit diesem besser umgehen, als Eure Oma mit der Stricknadel. Per Normalschuß, Kopfball, Hochschuß oder Fallrückzieher schießt Ihr Eurem Sprite den Weg frei und sammelt unterdessen fleißig Süßigkeiten und Bonusherzen ein. In Schatzkisten finden sich Energieauffrischer oder Unverwundbarkeitsschilde. Doch nicht nur die Bösewichte machen *Soccer Kid* Angst: Pro Level hat der Kleine innerhalb eines Zeitlimits alle Fußballkarten einzusammeln, ohne die sich der Ausgang leider nicht öffnet. *kn*



Ab zum Bau: Der Bauarbeiter ist selten heiter

Meine Meinung

Um es gleich vorwegzunehmen: *Soccer Kid* ist eines der originellsten und niedlichsten Jump'n'Runs des Jahres 1993. Die Idee der Fußball-Jump'n' Run-Synthese verdient ebensoviel Ruhm und Ehre, wie die gelungene Umsetzung derselben. Die witzige Steuerung läßt, dank der unzähligen Schußmöglichkeiten, sowohl Fußballfans als auch erfahrenen Hüpfern genug Raum für Experimente. Auch wenn der Umgang mit dem Leder anfangs etwas ungewohnt erscheint, enthüllt die Steuerung nach einer gewissen Einspielzeit ihre durchaus vorhandenen Vorzüge. Auch grafisch und musikalisch braucht sich *Soccer Kid* vor Konkurrenzprodukten nicht zu verstecken: Die Animationen unseres Helden und der zahlreichen Gegner sind von allererster Güte. In Sachen Sound wurde ebenfalls tief in die Trickkiste gegriffen. Fußballfreudige Amiga-Besitzer, die geradlinige Jump´n´Runs mit angehobenem Schwierigkeitsgrad mögen, sollten unbedingt zuschlagen.

Hersteller: Kristalis
Distributor: Bomico
Zirka-Preis: 80 Mark
Genre: Geschicklichkeit

Amiga: 84%

Sonic 2

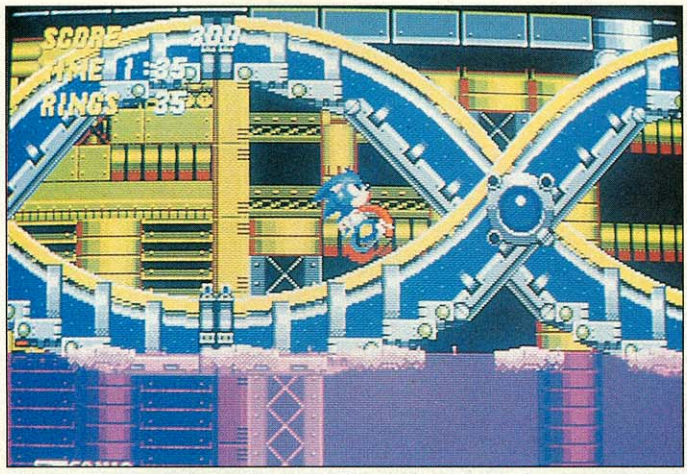
Schneller, höher, weiter: In Segas Vorzeigemodul *Sonic 2* geraten ein blauer Igel mit Turnschuhen und ein Fuchs mit Doppelschwanz in einen Geschwindigkeitswahn.

Sega-Spieler können sich ein Leben ohne *Sonic* nicht vorstellen. Der Verlust des blauen Turboigels wäre schlimmer als Stromausfall, Trafobrand und Joypadbruch zusammen. In *Sonic 2* dürfen sich Mega-Drive-Besitzer zum zweitenmal als Tierschützer versuchen und ihren Stachelhelden im Kampf gegen Erzfeind Doc Robotnik steuern. Der Kurpfuscher hat schon wieder fast die gesamte Tierwelt in aggressive Banditen verwandelt – nur zwei Tiere waren resistent genug: *Sonic* und der kleine Fuchs Tails alias Miles Per Hour.

Die *2* im Titel im steht nicht nur für Teil zwei, sondern auch für zwei Spieler: Tails begleitet *Sonic* auf seiner Highspeed-Mission durch die Spielzonen. Er läßt sich von einem zweiten Spieler steuern – entweder wird *Sonic* brav unterstützt, oder es geht im geknautschten Interlace-Split-Screen gegeneinander auf Punktefang. Bei Solospielern übernimmt das Mega Drive die Steuerung des Doppelschwanz-Fuchses – meist ist *Sonic* sowieso zu schnell, und Tails muß per Helikopter-Implantant ins Bild geflattert werden.

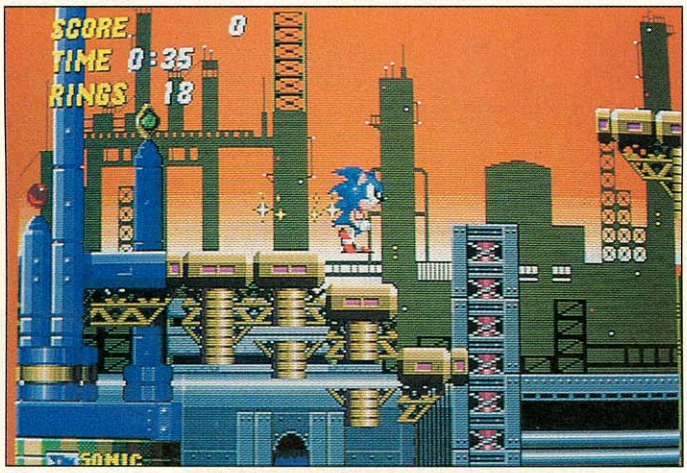
Zehn Zonen, unterteilt in je zwei Levels, durchsprintet *Sonic* mit Tails im Nacken. Neben der bekannten Green Hill-Zone durchqueren *Sonic* und Tails auch Pipelines in der Metropolis-Zone, rattern wie *Indiana Jones* in einer Lore durch ein Bergwerk und prallen als lebende Flipperkugel in der Casino Night Zone an Bumper und Pins. In dieser abgefahrenen Stage findet Ihr zudem alles andere, was einen Flipper ausmacht: unter anderem Abschußfedern zum aufziehen und Bonusfallen. Jeden Ferrari verheizt *Sonic* mit seiner "Super Dash Attack": Wenn Ihr das Steuerkreuz nach unten lenkt und den richtigen Knopf drückt, rotieren *Sonics* Beine und er sammelt Energie – beim Loslassen zischt der Igel blitzschnell los und zermalmt alle Unglücksraben, die sich ihm in den Weg stellen. Ansonsten ist der altbewährte Rotationshopser die beste Art, sich lästiger Widersacher zu entledigen.

Gerüchten nach will *Sonic* später viele Igeldamen ehelichen. Zumindest sammelt er schon fleißig Ringe – hat er fünfzig Stück eingesackt, kann er die nächste Ampel ansteuern und an einer Bonusrunde teilnehmen: In einer kurvenreichen 3-D-Bobbahn darf er dann noch mehr Ringe sammeln. Neu im neuen *Sonic* ist auch die Continue-Regelung: Erspielt Ihr am Ende eines Levels über zehntausend Punkte, gibt´s ein Continue. Die beliebten Bonusigel erhaltet Ihr aus den Extramonitoren und nach hundert Ringen. *js*

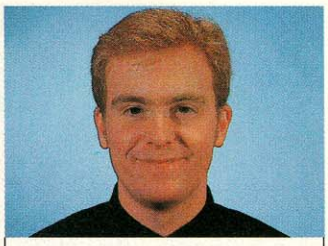


Schnell: Sonics Beine rotieren, später darf er sie sortieren

Potent: Der kleine Tails hat einen Doppelschwanz



Stachelrache: Sonic, der Herr der Ringe



Meine Meinung

Verfechter des Tempolimits sollten um *Sonic 2* langsam einen Bogen fahren. Hochgeschwindigkeitspassagen sind so häufig wie Autobahnstaus während der Ferienzeit – ich mag die schnellen Sprinteinlagen von *Sonic*, auch wenn man des öfteren die Orientierung verliert. Die Idee mit dem kleinen Tails ist niedlich, aber spielerisch so wertvoll wie ein Kaugummi auf der Bildröhre – meist flattert der kleine hinterher, weil *Sonic* zu schnell ist und wenn ein zweiter Spieler zum Joypad greift, ist das nächste Ruckeln nicht weit. Der Split-Screen-Modus kann sich gleich einigeln und in Milch ertränken: Bei dieser gequetschten Flackerorgie hissen selbst die beste Iris und die strapazierfähigste Netzhaut die weiße "Wir ergeben uns!"-Flagge. Ansonsten findet man an *Sonic* keine stacheligen Punkte – das geliebte Spielgefühl des Erstlings wurde erhalten, die Zonen glänzen durch Abwechslung und Überraschungen und tolle Grafik und flotte Musikstücke verwöhnen die Sinne.

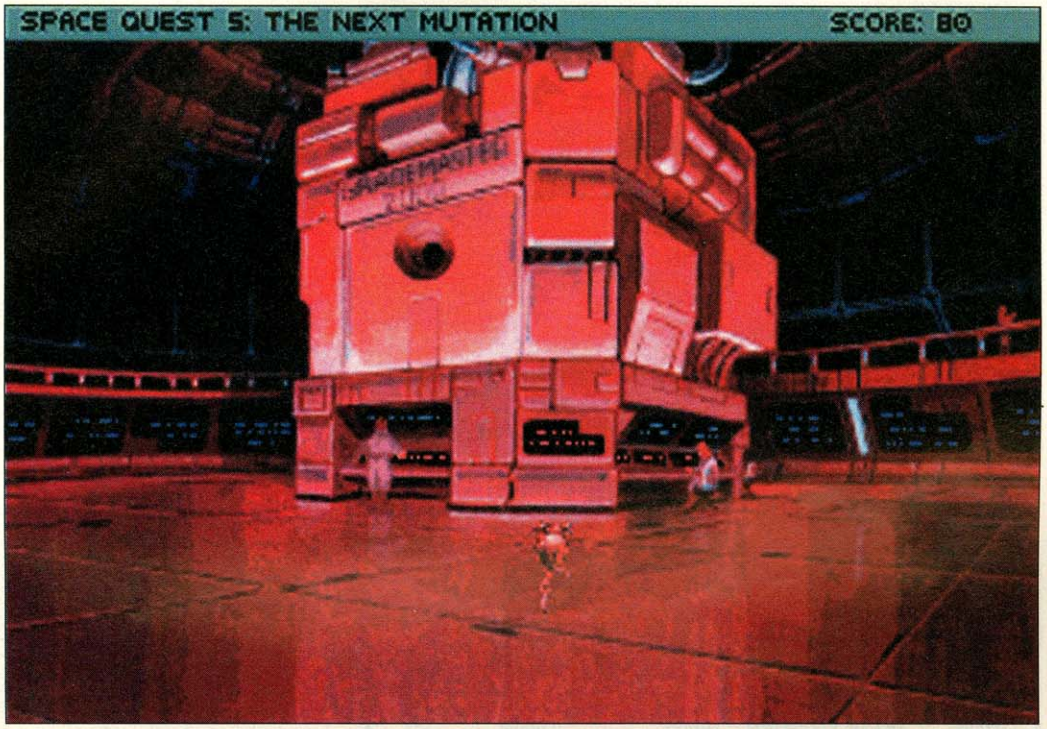
POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Sega
Distributor: Sega
Zirka-Preis: 100 Mark
Genre: Geschicklichkeit

Mega Drive: 82%

Space Quest 5

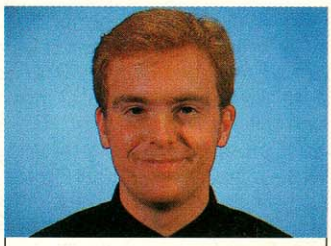
In *Space Quest 5: The Next Mutation* wird Putzmann Roger Wilco endlich Raumschiffkapitän – passenderweise kommandiert er einen intergalaktischen Staubsauger.



Grademaster 2000: Der Starcon-Testauswertungscomputer

Roger Wilco besiegte den schrecklichen Vohaul, hartnäckige Versicherungsvertreter und die Latex Babes, überlistete den Stahlterminator Arnoid, hält den Highscore bei *Astro Chicken* und befreite die Two Guys From Andromeda aus der Scumsoft-Festung.

Auch in *Space Quest 5* darf Roger, nachdem er sich durch den Raumkadetten-Auswahltest geschummelt hat, standesgemäß den Fußboden der Starcon-Akademie blitzblank schrubben. Doch dann die folgenschwere Überraschung: Durch einen Computerdefekt hat Roger das beste Testergebnis aller Zeiten und wird zum Raumschiffkapitän befördert. Leider sieht sein Raumfrachter nicht nur aus wie ein Staubsauger – er ist auch einer: Die einzige Aufgabe seines Schiffes mit dem stolzen Namen Eureka ist das Auflesen von Raumschrott. Mit seiner Crew hat Roger noch weniger Glück: Navigator Droodle ist grün und garstig, der weibliche Kommunikationsoffizier Flo ist lila und lustlos und Bordmechaniker Cliffy ist zwar menschlich, aber nicht das feinste Exemplar seiner Art: die zerkaute Zigarre in seinem Mundwinkel ist symptomatisch für sein rüpelhaftes Verhalten – er tritt und hämmert lieblos gegen jedes hochtechnische Teil an Bord der Eureka. Doch Roger läßt sich nicht ablenken und erledigt seine Aufgabe gewissenhafter als jeder Mafia-Killer: Herumschwirrender Raumschrott wird aufgesaugt und im Müllraum der Eureka verstaut. Doch schon bald überstürzen sich die Ereignisse: Roger entdeckt eine gewaltige Intrige und muß die Galaxis vor der Unterjochung durch ekelige Mutanten retten. Im Laufe des Spiels verwandelt sich Roger in eine Fliege, verliebt sich in Ambassador Beatrice Wankmeister, wird mit Mutantensäure beträufelt und schließt Freundschaft mit Facehugger Spike. Die Steuerung erfolgt nach Art des Hauses Sierra: Mit der Maus erklickt man die Kommando-Icons am oberen Bildschirmrand – außerdem darf Roger noch an einer Partie "Raumschiffeversenken" mitspielen und in einer Geschicklichkeitssequenz Bordingenieur Cliffy retten. *js*



Meine Meinung

Ich liebe Roger! Allein die Gags und Anspielungen in *Space Quest 5* sind ihr Geld wert. *Star Wars*, *Star Trek*, *2001*, *Alien* – Mark Crowe kennt kein Erbarmen und zitiert und ironisiert alle bedeutenden Science-fiction-Werke. Außerdem ziert stilechte Grafik den Monitor, die Geräuschkulisse könnte der Tonspur von *Star Wars* entlaufen sein und Rogers Akademieaufsicht spricht wie die *Peanuts*-Lehrerin. Doch ein Adventure lebt nicht von Grafik und Witz allein – nur originelle und logische Rätselaufgaben fesseln den Spieler an den Monitor. In dieser Hinsicht ist *Space Quest 5* zwar ein Fortschritt zu seinem direkten Vorgänger *Roger Wilco and the Time Rippers* und anderen Sierra-Adventures wie *Freddy Pharkas*, aber keinesfalls ein Meisterstück. Zum einen ist *Space Quest 5* nicht besonders umfangreich, zum anderen kommt man mit Überlegung nicht immer weiter – ausprobieren heißt die Devise. Aber Roger Wilco-Fans probieren gerne. Ich auch.

Die Terminatorin ist rostfrei und aus Stahl

Roger spricht jetzt auch Deutsch

POWER PLAY STECKBRIEF

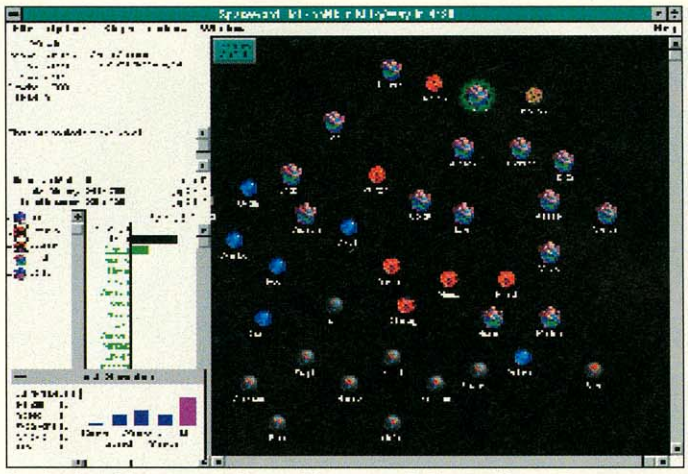
Hersteller: Sierra
Distributor: Bomico
Zirka-Preis: 120 Mark
Genre: Adventure

MS-DOS: 77%

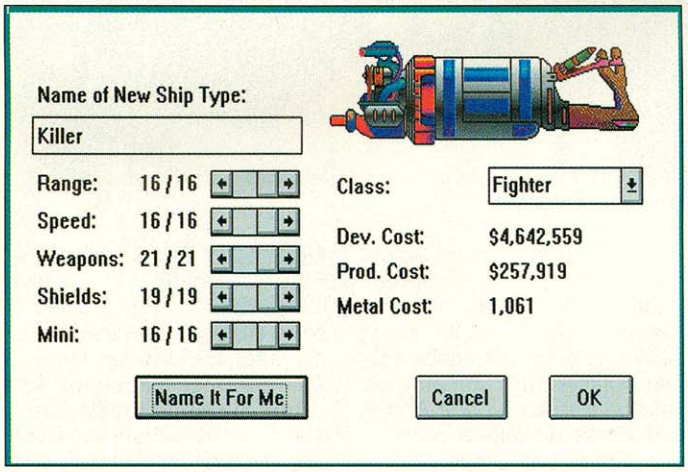
Spaceward Ho!

Nur einmal zum Mond – in New-World-Computings-Strategieknüller *Spaceward Ho!* will eine ganze Galaxis entdeckt werden.

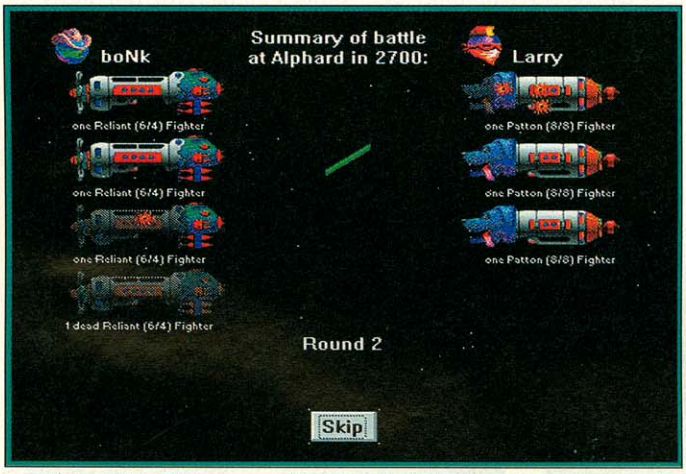
Als die ersten Trapper des Wilden Westen noch mit Pferd und Colt die Prärie durchstreiften – grüßte man sich mit "Westwards Ho!". Das war einmal, in Zeiten von Hyperschallraketen und Protonenkanonen dringt man mit einem luftigen *Spaceward Ho!* auf den Lippen in die Tiefen der Galaxis ein. Auf DOS- oder Windows-Ebene darf sich der mutige Galaxiseroberer an das Bilderbuchstrategiespiel von New World Computing heranmachen. Doch bevor Ihr Euch in das digitale Universum schwingt, müssen erst Galaxy und Mitspieler kreiert werden. Die galaktischen Weiten können in fünf Abstufungen von klein bis riesig gewählt werden. Außerdem könnt Ihr den Sternenabstand und die Form Eures Universums regulieren. Steht Euer Weltall auf sicheren Füßen, müßt Ihr Euch ebenbürtige Gegner suchen: Bis zu 19 Konkurrenten können sich an der Sternenhamsterei beteiligen. Dabei könnt Ihr alle Mitspieler aus der Computerretorte zaubern oder Euch im Netzwerk menschliche Gegner suchen. Sind diese Angelegenheiten geklärt, werdet Ihr mit keinem Mutterplaneten in die Weiten des Alls entlassen. Um Eurer Sternenimperium aufzubauen, muß nun die Wirtschaft angekurbelt werden, Sternenkreuzer gebaut und an neuer Technik geforscht werden. Natürlich müßt Ihr immer im Rahmen des Bruttosozialprodukts bleiben und könnt nicht auf Teufel komm raus Geld für unnütze Spielereien ausgeben. Kommen die ersten Kurierschiffe aus dem Dock, geht es der Galaxis an den Kragen: Mit der aufgebauten Flotte könnt Ihr nun neue Planeten erkunden und gegebenenfalls erobern. Zu der Sternenflotte gehören Kurier-, Kampf- und Kolonistenschiffe. Zum Schutz vor ungebetenen Gäste könnt Ihr Schutzsatelliten in den Orbit Eurer Planeten hängen. Auf neuen Planeten müssen meist erst mühsam und teuer die Temperatur gesenkt, die Gravitation erhöht oder eine andere lebensnotwendige Angelegenheit aufgefrischt werden. Erst bei optimalen Lebensbedingungen vermehrt sich Eurer Kolonistenvölkchen redlich, und der Planetenhaushalt verläßt den roten Bereich. Doch der Aufwand lohnt, denn je mehr gewinnträchtige Planeten unter Euren Fittichen stehen, desto mehr Münzen klingeln in der Haushaltskasse. Dies wird spätestens dann bedeutend, wenn Ihr dem ersten Galaxisnachbarn über den Weg fliegt. Auf einem Kampfbildschirm kommt es dann zur Raumschlacht, in der nur Technik und Masse zählen. Dies wiederholt sich so lange, bis der letzte feindliche Gegner aus der Galaxis getilgt ist – erst dann steht der Master of Universe endgültig fest. *cd*



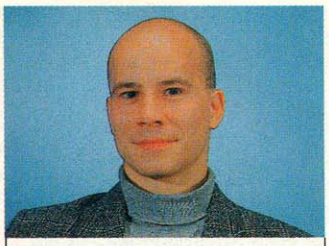
Noch ohne Zigarettewerbung: Die ersten Raketen fliegen in unbekannte Weiten



Konstruktion leicht gemacht: Unkompliziert und schnell baut Ihr Euch eine neue Rakete.



Der Kampfbildschirm kann leider nicht beinflußt werden



Meine Meinung

Strategiespiele sind meist trocken und langatmig. Auch *Spaceward Ho!* kann nicht mit besonderen Technikspielereien glänzen. Außer ein paar netten Raumschiffgrafiken und einem Sack voller Planeten hielt sich der Grafiker dezent zurück. Auch der Musikus ließ seine Instrumente liegen und begnügte sich mit einigen Samples. Doch spielerisch macht *Spaceward Ho!* die spartanische Technikausstattung schnell wieder wett. Einmal das Prinzip erkannt, fesselt der Sternenkrieg für Wochen an den Monitor. Seid Ihr allein unterwegs, machen Euch die Computerspieler das Leben schwer, im Netz bleibt dann gar kein Auge mehr trocken. Drum im Sinne der alten Tracker: "Auf zum nächsten Computerspieleladen - *Spaceward Ho!*".

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: New World Computing
Distributor: Rushware
Zirka-Preis: 120 Mark
Genre: Strategie

MS-DOS: 82%

Star Legions

Sie sind grün und außerirdisch: In Star Legions befehligt Ihr kriegssüchtige Krellaner auf dem Feldzug durch die Galaxis.

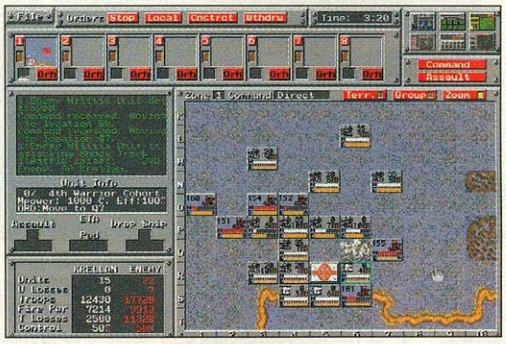
Grün und böse: Unser krellanischer Lehrmeister lädt ein

Die Schöpfer des Universums haben bei dessen Besiedlung kräftig in die Trickkiste gegriffen: Neben allerlei friedliebenden Völkern mußte natürlich auch ein Stamm Krieger gezüchtet werden, der in den Galaxien für bösartige Abwechslung sorgt. Diese Krellaner erfüllten ihren Zweck schon in den *Starfleet*-Klassikern bestens und haben sich einen Namen gemacht, bei dessen Klang die Bewohner friedlicher Planeten die Lebensversicherungen gleich im Dutzend abschließen. Dies ist allerdings selten wirksam, da die Krellaner nicht gern Gefangene machen und bei Planeteneroberungen gern ganze Städte aus dem All bombardieren, bei denen meist nicht nur der Versicherungsnehmer, sondern auch die Gesellschaften verglühen. Die riesigen Krellaner-Flotten streifen also gemächlich durchs All, erobern hier ein Planetchen, dort einen Mond und haben eigentlich nur einen Erzfeind: die UGA, den demokratischen Planetenbund. Doch anstatt auf der Seite der UGA die Krellaner durch die Dimensionen zu jagen, schlüpft Ihr in die Rolle eines krellanischen Junggenerals, dessen glatte, grüne Haut sich noch unbefaltet zeigt und erobert für ein wenig Anerkennung, Geld und einige Privatsklaven einen Arm der Galaxis nach dem anderen. Vor jeder Mission, die Ihr vom zentralen Einsatzkommando erhaltet, wird ein Blick auf den Planeten geworfen, den es innerhalb eines Zeitlimits zu erobern gilt. Ein Planet gehört dann Euch, wenn entweder alle Städte gerodet oder eingenommen wurden. Auf Städte geschossen wird aus dem All, wollt Ihr sie erobern, gilt es zuerst, ein paar schwächliche Sturmtrupps hinunter zu beamen, die dann eine Landungsplattform errichten. Auf dieser darf dann mittels Transporter richtiges Militär eingeflogen werden. Per Mausklick dirigiert Ihr Eure Einheiten über die Umgebungskarte der jeweiligen Stadt und gebt Befehl zum Angriff, Rückzug oder zur Verteidigung. *kn*

Meine Meinung

Die Krellaner sind wieder da! Alte Strategiehasen werden die eroberungswütigen Aliens noch aus den beiden *Starfleet*-Klassikern in schlechter Erinnerung haben. Und das krellanische Imperium hat in den folgenden Jahren nichts von seiner boshaften Schlagkraft eingebüßt – um so besser, daß wir uns endlich auch einmal auf die Seite des Bösen stellen dürfen. Es stört dabei nicht die Raumbohne, daß die Grafik lediglich in Hi-Res-EGA dargestellt wird, denn schon die strategische Herausforderung ist enorm. Obwohl für unsere Eroberungszüge nur zwei Truppentypen zur Verfügung stehen, kommen wir vor allem in späteren Szenarios kräftig ins Schwitzen. Das Zeitlimit erlaubt es nicht, jede Stadt einzeln zu erobern und so wollen die zahlreichen Einheiten auf den verschiedenen Schlachtfeldern überblickt und gewissenhaft gesteuert werden. Welche Truppen Ihr wann und wo einsetzt, oder wie Ihr Eure Invasionsflotte im Orbit verteilt, ist davon natürlich von äußerster Bedeutung und fordert vom General im letzten Drittel des Spiels kräftige Taktikgrübeleien.

Im Orbit eines Planeten sammelt sich unsere Invasionsflotte



Spröde aber wirksam: Die Angriffszone im Überblick

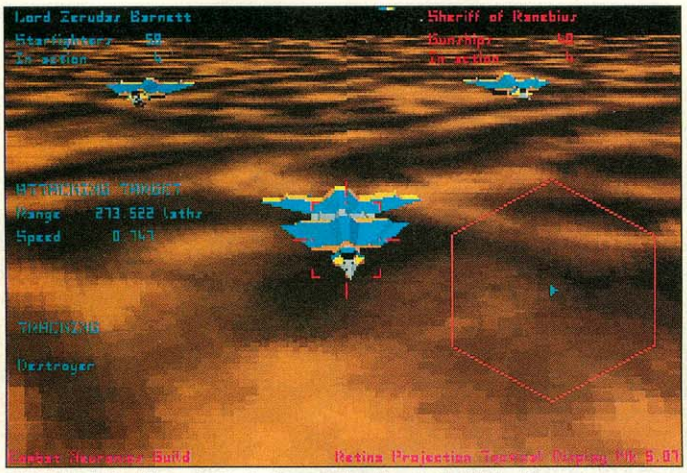
Hersteller: Mindcraft
Distributor: Import
Zirka-Preis: 110 Mark
Genre: Strategie

MS-DOS: 76%

Starlord

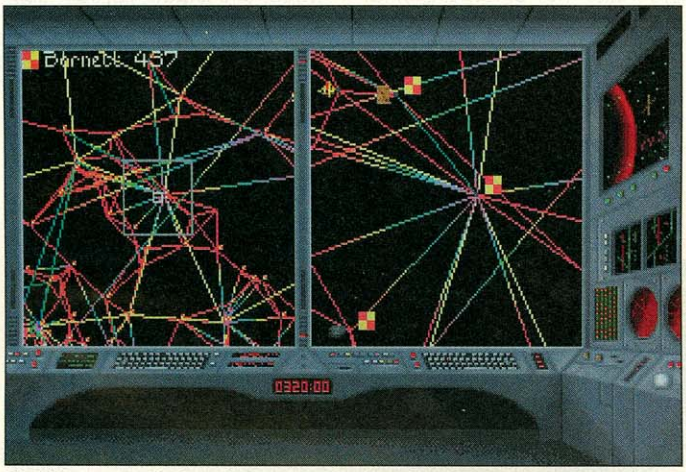
Mike Singleton ist einer der ganz alten Hasen – seine neueste Science-fiction-Orgie *Starlord* reißt auch den letzten Strategiemuffel vom Hocker.

Mit Mike Singleton hat die etwas ramponierte Softwareschmiede Microprose einen ganz heißen Fisch an der Angel. Denn bis jetzt floppte noch kein Spiel aus der Feder des Kultdesigners. Auch *Starlord* hat das Zeug zum Klassiker: Man stelle sich ein Universum unfaßbarer Größe vor. Zwischen den Sternen flitzen lichtschnelle Raumkreuzer durch die Leere des Weltalls, Daten fliegen in Sekundenbruchteilen durch das Universum, und Cyberpunks sind der Schnee von Gestern. Politisch ist die High-Tech-Welt des Singleton-Universum allerdings noch nicht ganz so weit, denn weder Demokratie noch Kommunismus stehen an der Tagesordnung der nicht vorhandenen Parlamente, sondern in bitterster Fehde werden Sternenhäufchen und Planetengrüppchen von finsteren Monarchen regiert. Dabei bleibt alles, außer Krone und Zepter, unberücksichtigt – wie im tiefsten deutschen Kleinfürstentum trachtet jeder nach dem Planeten des nächsten und versucht, seinem Nachbarn den einen oder anderen Stern abzuzwacken. Natürlich übernehmt Ihr einen dieser machtgeilen Kleinkönige und versucht, zum Master of Universe aufzusteigen. Zwei Methoden lassen dem findigen Monarchen hohe Chancen auf den erwarteten Erfolg: Der Schlaue und Hinterlistige versucht, über diplomatische Kniffe und Tricks, den verhaßten Nebenbuhler aus dem Rennen zu werfen. Kommt er damit nicht zum gewünschten Erfolg, muß die Raumflotte ran. Über eine Schiffsroute, sozusagen eine Raumschiffautobahn, nähert Ihr Euch dem anvisierten Sternensystem. Steht Ihr endlich dem bitterbösen Feind gegenüber, könnt Ihr entweder den Kampf vom Computer durchrechnen lassen oder selbst das Steuer in die Hand nehmen. Im Realkampf-Mode dreht Ihr dann im besten 3-D-Stil eine Runde über den Planeten. Doch mit dem bloßen Erobern ist die Herrschaft über ein Sternenkönigreich nicht beendet. Neben der königlichen Kriegsführung wird von Euch eine ganze Portion Wirtschaftskunde abverlangt, denn habt Ihr Euch einen Planeten unter den Nagel gerissen, muß auch dessen Schutz vor anderen gierigen Häusern und die Versorgung gewährleistet sein. Also stürzt Ihr Euch ins Wirtschaftsleben und organisiert den Kauf von Nahrungsmitteln, heuert frische Söldner an und kümmert Euch um die Kampfkraft der Flottenverbände. Außer den weltlichen Problemen, habt Ihr auch noch eine Familie unter den Hut zu bringen. Wie es sich für echte Blaublüter gehört, darf sich kein niederer Habenichts in den edlen Stammbaum einschleichen. *cd*

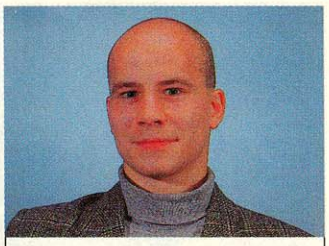


3-D-Total: Im Kampf-Mode braust Ihr über feindliche Planeten

Verquickt: Die Verwandschaftsbeziehungen unter den Königshäusern gestalten sich komplizierter als erwartet



Die Wege zum Ruhm sind verzweigt: Das Straßennetz der Galaxis



Meine Meinung

Mike Singleton's neuester Geniestreich darf sich mit Recht als Meisterleistung verstehen: Zwar scheinen Singleton einige Spielelemente von David Brabens *Elite* inspiriert zu haben, so erinnert das Universumsflair an längst vergangene Tage, doch dies tut dem erstklassigen Spieldesign keinen Abbruch. Besonders ansprechend ist die Idee der verwandtschaftlichen Beziehungen innerhalb der Königshäuser. Bis man vollends hinter die Tücke der ganzen Verwandschaft gekommen ist, hat man meist schon eine feindliche Alliance im Rücken. Der Real-Grafik-Mode kann abgehärtete *Strike Commander*-Piloten nicht vom Hocker reißen, steht für ein waschechtes Strategiespiel an ungeschlagener Spitze. Wem *Privateer* zu actionbetont und *Spaceward Ho!* zu trocken ist, hat mit *Starlord* das richtige Spiel gefunden.

POWER PLAY STECKBRIEF

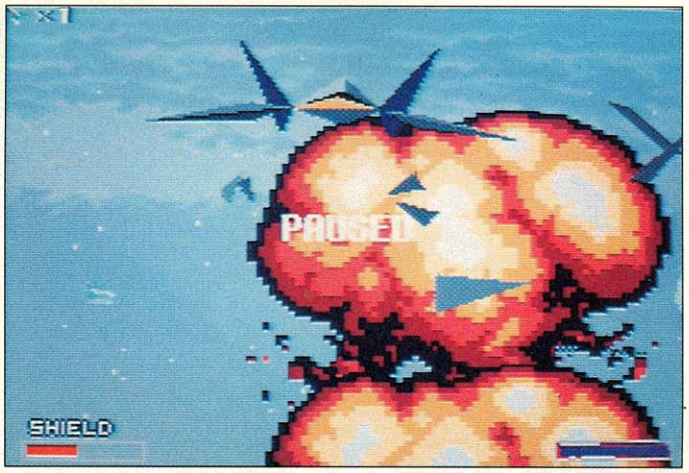
Hersteller: Microprose
Distributor: United Software
Zirka-Preis: 120 Mark
Genre: Strategie

MS-DOS: 83%

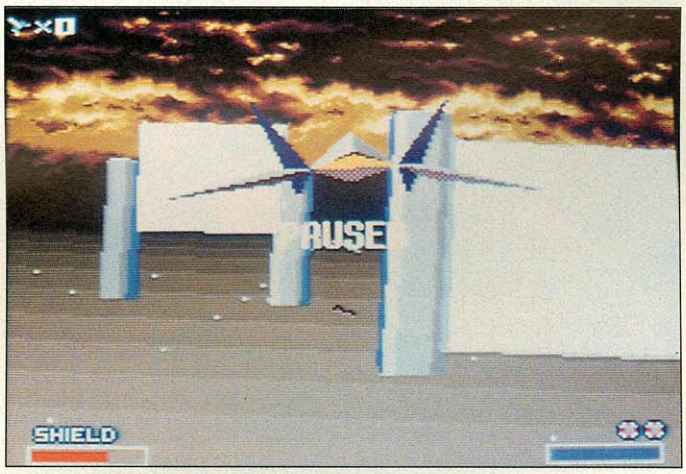
StarWing

Der Strike Commander-Killer: Mit einem eigens entwickelten Super-FX-Chip dringt StarWing in neue Super NES-Dimensionen vor.

Nintendo läßt sich eigentlich nur an Software für das Super NES aus, die sonst kein anderer Hersteller bewältigen kann. *Super Mario-Kart* war das erste Spiel, das einen mathematischen Zusatzchip ins Modul gepflanzt bekam. Für *StarWing* wurde ein zweiter Chip entwickelt, der sich um 3-D-Grafik kümmert. Das nötige Know-how holte man sich bei den *Starglider*-Entwicklern von Argronaut-Software. Mit diesem Spezial-FX-Chip gewappnet, geht *StarWing* nun in die Offensive. Als Hintergrundstory wurden vertraute Ballerspielszenarien herangezogen: Der Obermotz der Saison ist diesmal ein wirklich schlechtgelaunter Affenfiesling, der versucht, das Universum an sich zu reißen. Auf der Gegenseite tritt das letzte Aufgebot der Verteidiger an. Mit von der Partie sind vier Sternenshipper der Extraklasse: Die Flugkröte Slippy Toad, Kaninchen Peppy Hare, der fixe Falke Falco Lombardi, und allen voran Kommandant Fuchs Fox McCloud, der von Euch gesteuert wird. Erst einmal im Flieger Platz genommen, gebt Ihr dem Affen Zucker und schlängelt Euch durch Level, in denen es von fiesen Obermotzen nur so wimmelt. Nachdem das Quartett den Heimatplaneten verlassen hat, könnt Ihr einen von drei möglichen Wegen einschlagen, die alle einen anderen Schwierigkeitsgrad haben. Die Wege an sich gliedern sich in drei bis vier kleinere Unterlevel auf, an deren Ende Euch ein Obermotz in Empfang nimmt. Unterhalb der Level wechselt die Ansicht Eures Raumgleiters. Im Normalfall seht Ihr Euren Flieger von hinten, in bestimmten Passagen wird dann in eine Cockpitaussicht umgeschaltet. Neben den in Scharen auftauchenden Aliens, lauern noch andere flugtechnischen Gefahren auf Fox McCloud und seine Truppe: Geöffnete Tore müssen in einem bestimmten Zeitintervall durchflogen werden, Pfeiler brechen unvorhergesehen über dem Raumer zusammen und herumkraxelnde Riesenroboter gehen in die Knie. Bei allen diesen Naturgewalten kann Euer Schiff beschädigt werden, was zur Beschädigung einer Tragfläche, im schlimmsten Fall zum Verlust eines Lebens führen kann. Um den anflatternden Aliens das Fürchten zu lehren, steht Euch eine Bordkanone zur Seite. Erwischt Ihr die herumschwirrenden Extrakreise, kann Schußkraft und Frequenz aufgebessert werden. Für besonders unübersichtliche Fälle bleiben Euch Extra-Bomben, mit denen Ihr den Himmel leerfegen könnt. Außerdem könnt Ihr ab und zu ein zusätzliches Leben erhaschen. *cd*



Wie im Automatenklassiker Starblade durchbraust Ihr in StarWing eine feine 3-D-Welt



Der Starwing als Torjäger: Nur wer geschickt diese Hindernisse umfliegt kommt ans Ziel.

In einigen Leveln wird die Perspektive gewechselt

Meine Meinung

Nintendo hätte kein besseres Spiel zur Einführung ihres Super FX-Chips finden können. *StarWing* begeistert vom ersten Moment und kann langfristig motivieren. Ausgeklügelte Gegnerformationen, cleveres Level-Design und beeindruckende 3D-Effekte motivieren den Piloten bis zum bitteren Ende. Durch die verschiedenen Wege kommt man selbst, nachdem der letzten Obermotz schon aus dem Weg geräumt wurde, noch einmal in die Verlegenheit, *Starfox* von vorne zu beginnen. Um Irrtümer auszuschließen, muß noch gesagt werden, daß *StarWing* dem Spieler nicht die totale 3D-Freiheit eines *Wing Commander*-Piloten läßt, sondern auf vordefinierten Pfaden durch die feindlichen Reihen fährt. Dies sollte aber nicht als Nachteil, sondern eher als ein anderes Spieldesign betrachtet werden. *StarWing* gehört zu jedem Super NES.

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Nintendo
Distributor: Nintendo
Zirka-Preis: 120 Mark
Genre: Action

Super NES: 86%

Strike Commander

Fast drei Jahre mußte die Spielewelt auf die bereits für Weihnachten 1991 angekündigte Supersimulation *Strike Commander* warten: Es hat sich aber gelohnt.

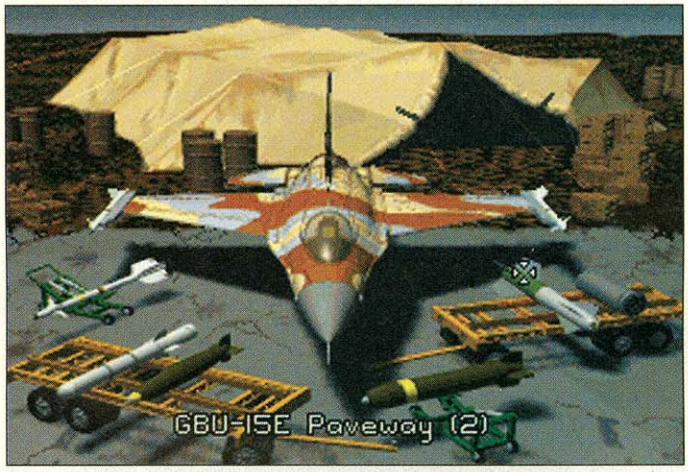
Daß heutzutage Politik nicht etwa im Interesse der Bürger, sondern eher für mächtige, multinationale Konzerne gemacht wird, ist wahrlich kein Geheimnis mehr. Wenn es nach dem *Wing Commander*-Erfinder Chris Roberts geht, blüht uns in den nächsten Jahren allerdings noch einiges: Bis zum Jahr 2011 übernehmen die Multis vollends die Macht, die Erdölvorkommen gehen zur Neige und immer mehr Staaten befinden sich im Bürgerkrieg. Die Konzerne heuern kurzerhand Söldnertruppen an, die auf lästige Konkurrenten gehetzt werden oder eine unwillige Landesregierung gefügig machen sollen. In Chris Roberts Flugsimulation *Strike Commander* schlüpft Ihr in die Rolle eines frischen Söldnerpiloten. Eure Zentrale befindet sich in der Türkei, von hier aus startet Ihr zu rund 40 verschiedenen Aufträgen in aller Welt. Die ersten Missionen werden Euch noch vom Staffelboß zugeteilt, später müßt Ihr selbst entscheiden, welche Mission als nächstes geflogen werden soll. Wie bei *Wing Commander*, fliegt Ihr Einsätze nicht allein, sondern meistens mit einem Begleiter.

Bevor Ihr Euch jedoch als Söldner verdingt, gilt es, den Schwierigkeitsgrad und die Grafikdetails von *Strike Commander* Euren Wünschen anzupassen. In einem entsprechenden Menü dürft Ihr einstellen, ob beim Flug Fliehkräfte wirken, wie gut die gegnerischen Piloten fliegen und wie genau das eigene Bordradar funktioniert. Besitzer von potenten Rechnern (486er und aufwärts) wählen die höchste Grafikstufe, Eigner von weniger flinken Prozessoren müssen sich mit entsprechend schlechterer Bilderpracht zufrieden geben. Habt Ihr alle Einstellungen gemacht, steigt Ihr entweder gleich in das Hauptspiel ein, oder gewöhnt Euch an die Steuerung Eurer Maschine – eine F-16 – im speziellen Trainingsmodus. Die Einsätze führen Euch in 14 verschiedene Gebiete der Erde (Europa, Afrika, Alaska, Amerika). Jede erfolgreich abgeschlossene Mission wird natürlich bezahlt. Dies ist wichtig, da Ihr selber die Waffensysteme für die nächsten Einsätze kaufen müßt.

Wer alle Aufträge erfolgreich erledigt hat, sollte schon mal ein wenig Platz für die Anfang 94 geplante Missionsdiskette auf der Festplatte freischaufeln. Hier gibt´s nicht nur eine Hand voller frischer Missionen, sondern neue Flieger und einige neue Einsatzgebiete – unter anderem auch Südafrika. *mh*

Edel und gut: Wir fliegen mit der F-16 über die Golden Gate Bridge

In den Zwischensequenzen wird die Story weitererzählt



Vor dem Einsatz bewaffnet Ihr Eure Maschine selbst

Meine Meinung

Reinrassige Simulationsfetischisten, die sich nur dann wohlfühlen, wenn das Spiel so realitätsnah wie nur möglich ist, sollten weiter ihre Runden mit der Vorzeigesimulation *Falcon 3.0* drehen. Dann entgeht Euch aber eines der schönsten Spiele des Jahres: *Strike Commander* ist zwar keine beinharte Realo-Simulation, dafür fährt *Strike Commander* mit optischen Genüssen und einer Story der Güteklasse "1A" auf. Aber nicht nur die spannende Geschichte sorgt für die nötige Motivation noch eine Mission weiterzufliegen, auch der geschickte Kniff mit dem Wirtschaftsaspekt steigert die Lust am Fliegen gewaltig. Nur wer geschickt kalkuliert, mit dem Sold haushaltet und die richtige Wahl beim Waffenkauf trifft, fliegt bis zum furiosen Finale. Der Haken an der Sache: Die gewaltigen Hardwareanforderungen von *Strike Commander*. Ohne einen 486er wird aus dem Edelflieger eine lahme Ente. 4 MByte RAM und 40 MByte Festplattenplatz schluckt das Spiel außerdem. Origin sollte sich langsam fragen, ob es besonders kundenfreundlich ist, immer wieder Spiele zu veröffentlichen, für die sich der Spieler laufend wieder einen neuen Rechner kaufen müßte.

Hersteller: Origin
Distributor: Electronic Arts
Zirka-Preis: 140 Mark
Genre: Simulation

MS-DOS: 90%

Stronghold

Schaffe, schaffe, Häusle baue: Abwechslung vom ewigen Monsterplätten bietet die neue Burgbausimulation von SSI allen Computerrittern.

Geschafft: Die erste Burg steht und wartet auf die Bewohner

Was macht die liebgewonnene Rollenspielparty eigentlich in ihrer Freizeit, wenn sie mal nicht von uns durch die Computerlande gescheucht wird? Fällt sie auf der Festplatte in einem Winterschlaf? Löst sie sich in ihre Bits und Bytes auf? Weit gefehlt. – Seit SSI *Stronghold* auf den Markt geworfen hat, wissen wir es ganz genau. Die wackeren Computerritter, Pixelmagier und Softwarediebe führen in ihrer Freizeit ein fast normales Digi-Leben. Der stahlharte Gladiator ackert auf dem Feld, der feurige Magier poliert seinen Zauberstab und die liebliche Elfin flickt die Strümpfe. Jeder sitzt brav in seinem Haus und freut sich des Lebens. Möglich wird dieser Einblick in die private Seite der Heldenwelt, durch *Stronghold*, einer Fantasy-Mischung aus Rollenspiel, *Populous*, und etwas *SimCity*. Eure Aufgabe dabei: Als weiser König ein eigenes Königreich aufbauen, verwalten und gegebenenfalls gegen feindliche Nachbarn verteidigen.

Zum Spielstart stellt der Computer entweder sechs fertige Szenarios zur Verfügung oder bastelt schnell ein Zufallsland. Bevor wir mit den Bauarbeiten beginnen können, heißt es, einen Hauptcharakter und vier Unterführer entwerfen. Zur Wahl steht das komplette Bestiarium des AD&D-Universums. Je nachdem, ob der Held ein Krieger, Magier, Elf oder Zwerg ist, kann er später im Spiel auch nur solche Getreuen um sich scharen. Zudem dürft Ihr noch vorbestimmen, ob der König neutral, rechtschaffen oder chaotisch ist. Davon hängt ab, welche Ziele wir später verfolgen müssen, um aus *Stronghold* als Sieger hervorzugehen. Es heißt dann entweder bauen, bauen und erobern oder nur erobern.

Die Bürger verlangen nach besseren Lebensumständen

Anschließend geht´s weiter auf einer Übersichtskarte des zukünftigen Reiches. Per Mausklick wird eine erste Kolonie gegründet, und die Untertanen beginnen mit der Arbeit. Die eigentlichen Bauarbeiten finden auf einer 3-D-Ansicht des Königreiches statt. Auf Kommando wuseln die kleinen Fantasy-Sims über den Bildschirm, legen Felder an, machen die Wildnis urbar, suchen Bodenschätze und bauen allerlei Häuser. Wenn die Gemeinde dank Landwirtschaft und Handel ordentlich floriert, kommt Geld in die Staatskasse, und wir dürfen uns weiter im Land ausbreiten. *vw*

Meine Meinung

Kein leichter Job für den Bürgermeister der *Stronghold* Fantasy-Gemeinde: An allen Ecken und Enden im Land wird geschraubt, gesägt und gebuddelt. Das Programm entfaltet schon nach kurzer Einarbeitungszeit seine volle Aufschwungfreude. Beeindruckend dabei ist nicht nur die Liebe zum Detail, die hinter jedem Mauervorsprung hervorlugt, sondern der immens hohe strategische Gehalt. Die durchaus intelligenten Gegner verlangen nach drängenden Problemlösungen. Wer allzu schlampig mit diesen Rauhbeinen umgeht oder sie erst gar nicht beachtet, steht bald vor rauchenden Ruinen. Aber auch, wer ganz auf Auseinandersetzungen verzichtet und sich den friedlichsten König und den friedlichsten Landstrich aussucht, kommt auf seine Kosten. Alleine mit dem Management der Fantasy-Städte hat man alle Hände voll zu tun. Wer ein ungewöhnliches und originelles Strategiespiel sucht, ist mit *Stronghold* sehr gut beraten.

Hersteller: SSI
Electronic Arts
Zirka-Preis: 120 Mark
Genre: Strategie

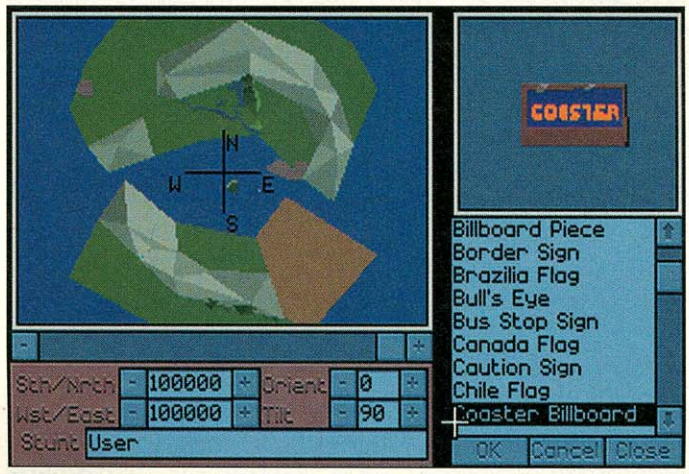
MS-DOS: 85%

Stunt Island

Flammendes Inferno: Mit Disneys Flugsimulator können Bruchpiloten formschön abstürzen und sich eigene Katastrophenfilme basteln.

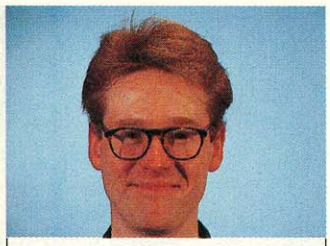
Bahn frei: Wir landen mit verbundenen Augen auf der Golden Gate Bridge

Mit lehrbuchmäßigen Landungen haben die meisten Computerpiloten ihre liebe Not. Wer nicht aufs Feinste mit Landeklappen, Gashebeln und Steuerhorn umgehen kann, setzt den Flieger in den Sand – Mission gescheitert, Null Punkte. Dann hat man zwei Möglichkeiten: Entweder ein Programm mit automatischer Landehilfe anschaffen und mit der ewigen Fliegerschande leben oder *Stunt Island* von Disney Software kaufen. Die amerikanischen Vergnügungsprofis machen aus der Not eine Tugend und bieten allen Bruchpiloten einen riesigen Vektor-Spielplatz, auf dem wir uns hemmungslos austoben dürfen. In den Filmkulissen von *Stunt Island* findet sich z.B. ein nachgebautes San Francisco, komplett mit Golden Gate Bridge und Gefängnisinsel Alcatraz, zahlreiche Dörfer, Farmen, Festungen, Atomkraftwerke, Eisenbahnen, Staudämme und Flughäfen. Ortskundige finden den Flughafentower vom Los Angeles International Airport, das UN-Hauptquartier in New York und den Steinkreis von Stonehenge. All diese Pappmaché-Kulissen dienen nur einem Zweck. – Von uns möglichst formschön und ohne moralische Skrupel zerlegt zu werden.



Baukasten: Ambitionierte Flieger basteln sich ihr eigenes Stunt-Szenario

Zur Terminator-Arbeit stehen nicht weniger als 45 unterschiedliche Fluggeräte bereit. So brettern wir etwa mit diversen Doppeldeckern durch die Gegend, steuern eine waschechte Ente über den Ozean, fahnden mit dem Drachensegler nach Aufwinden, springen mit dem Fallschirm ab oder versuchen ein Space Shuttle auf dem Parkplatz eines Supermarktes zu landen. Insgesamt verteilt der Computer-Regisseur 32 Aufgaben, die wir alle nachfliegen müssen. Für jeden gelungenen Stunt gibt's fette Dollar-Schecks, haben wir tatsächlich alles geschafft, dann wird sogar ein Flugplatz nach uns benannt. Wer sich an den Abstürzen und Loopings sattgeflogen hat, darf die Fronten wechseln und hinter der Aufnahmekamera Platz nehmen. Ihr bestimmt bis zu acht Kamerapositionen und kümmert Euch um Einstellung und Ausschnitt der Filmszene. In der anschließenden Post-Production-Phase dürft Ihr die eigenen Flugfilme schneiden, editieren und Soundblaster-Karte vorausgesetzt, auch kommentieren. *vw*



Meine Meinung

Wer von seiner Flugsimulation schraubengenaue Realitätstreue erwartet, sollte um *Stunt Island* einen großen Bogen fliegen. Wir sind zwar reichlich mit Fluggeräten gesegnet, aber die Kisten fliegen sich schon sehr ähnlich. Zudem muß der hoffnungsfrohe Bruchpilot mit vier mickrigen Armaturenbrettern auskommen. Nur die Flugente bringt da etwas Abwechslung ins eingeschränkte Techno-Design. Richtig aberwitzig wird die Lage erst, wenn man sich auf die haarsträubenden Geschicklichkeitseinlagen einläßt. Was da teilweise an Joystickkünsten von uns verlangt wird, ist nicht von schlechten Eltern. Daß man seine gelungenen Kabinettstückchen noch auf vielfältige Weise nachbearbeiten und editieren kann, bringt zusätzliche Freude in den Pilotenalltag. Ist man erst einmal auf den Geschmack gekommen, bastelt man sich mit der eingebauten Programmiersprache relativ einfach eigene Aufträge und Szenarien zusammen.

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Disney Software
Distributor: Electronic Arts
Zirka-Preis: 120 Mark
Genre: Simulation

MS-DOS: 71%

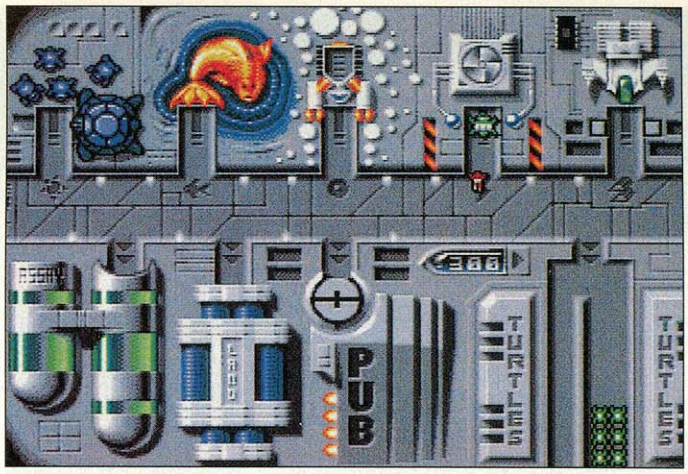
Subtrade

Auf eine Amiga-Version des Kultklassikers *M.U.L.E.* hofften Fans vergeblich. Bis jetzt: *Subtrade* steigt in die Fußstapfen des Oldies.

Auf eine Amiga-Version des Kultspiels *M.U.L.E.* harrten die Fans bis heute vergeblich. Zwar schlummerten schon in einigen Safes der Softwarehäuser verschiedene Fassungen, aber nie gab's eine offizielle Fassung. In diesem Jahr hat sich der Büroartikelriese Boeder des Oldies angenommen und eine eigene Spieleabteilung gegründet. Das Ergebnis heißt *Subtrade* und orientiert sich in weiten Zügen an dem Klassiker. Allerdings dient als Schauplatz nicht mehr die Oberfläche des Planeten Iratas, sondern der Meeresboden. Anstelle der bekannten Packesel, der *M.U.L.E.*'s, gibt es nun Unterwasserschildkröten.

Ansonsten hat sich nur kaum etwas geändert. Wie gewohnt, spielen bis zu vier Kollegen mit – einem passenden Joystickadapter sei Dank. Jeder Spieler bekommt eine Farbe zugewiesen.

Bei Spielbeginn ist der Meeresboden noch jungfräulich unberührt. Eine komplette Partie dauert insgesamt zwölf Runden, die jeweils in verschiedene Phasen unterteilt sind. Gewonnen hat derjenige, der am Ende des Spiels am meisten Geld auf dem Konto hat. Die erste Phase einer Runde ist die Landverteilung: Ein farbiges Rechteck wandert über den Meeresgrund, ein Knopfdruck des entsprechenden Spielers stoppt das Rechteck, das Land, auf dem der Cursor stehenblieb, gehört nun Euch. Jeder Spieler steckt sich so einen Claim, im *M.U.L.E.*-Jargon auch Plot genannt, ab. So ein Plot alleine ist jedoch nicht nutzbar. Aus diesem Grund müßt Ihr entscheiden, ob Ihr auf Eurem Land Nahrungsmittel anbaut, Energie anzapft oder lieber nach Mineralien oder wertvollen Edelsteinen schürft. Dazu müßt Ihr (unter Zeitdruck) in der einzigen Stadt, die es auf dem Meeresgrund gibt, eine Schildkröte kaufen, mit der passenden Ausrüstung ausstatten und zum Claim zurückbringen. Allerdings gibt's nicht unbegrenzt Schildkröten (im Gegensatz zum Oldie). Deshalb müssen neue Transporttiere ebenfalls produziert werden. Habt Ihr die Schildkröte sicher zu Eurem Land zurückgebracht, wird jetzt auf den Plots fleißig produziert (Phase 2). Die so erwirtschafteten Güter werden in der nächsten Phase in einer Auktion wieder ver- oder gekauft. Danach folgt die nächste Runde, beginnend mit der Landverteilung. Strategisch entscheidend ist dabei, welche Güter Ihr herstellt – denn eigene Plots kosten nicht nur Geld, sondern auch Nahrung und Energie. Wer also nur Erz-Claims hat, muß beim Nachbarn den Bedarf an Nahrung und Energie decken. *mh*



In der Stadt wird Eure Schildkröte mit der passenden Ausrüstung bestückt

Auf dem Meeresgrund ist ganz schön was los: Alle Parzellen sind schon verteilt

In den Auktionen verkauft oder kauft Ihr wichtige Waren

Meine Meinung

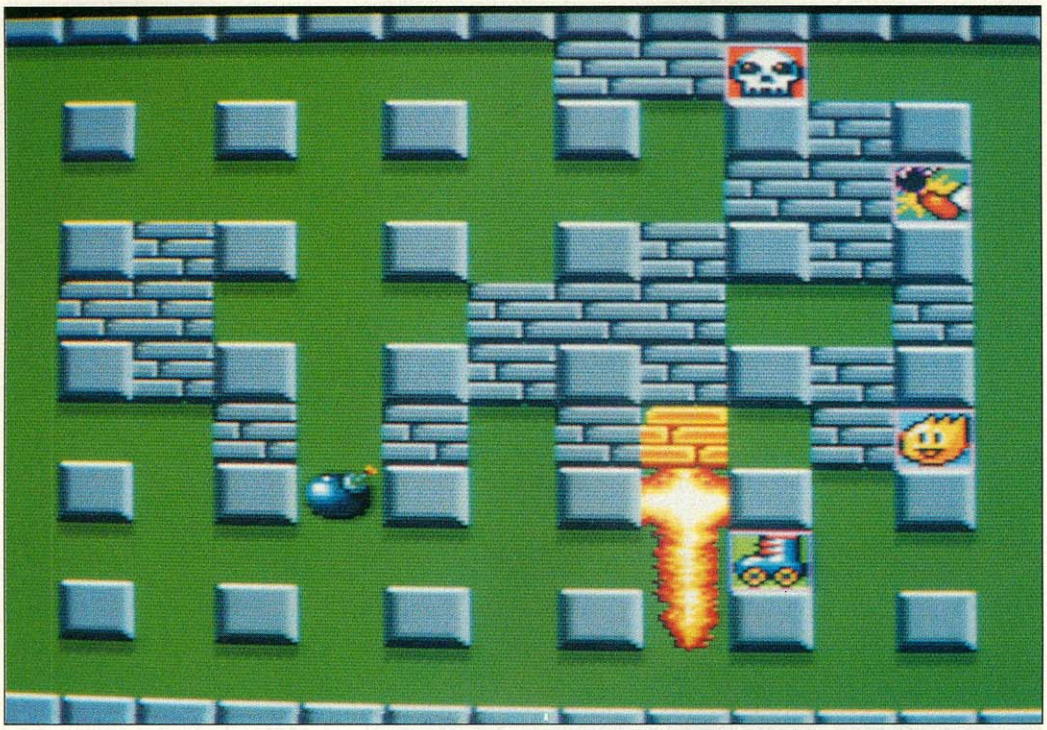
Man könnte den Boeder-Programmierern natürlich vorwerfen, sich bei dem Oldie hemmungslos bedient zu haben, ohne wirklich eigene Ideen zu entwickeln, aber das Originalkonzept von *M.U.L.E.* ist schon genial gut, was also noch ändern? Das wurde glücklicherweise berücksichtigt, die minimalen Verfeinerungen beinträchtigen das zeitlose Spielprinzip in keinster Weise. *Subtrade* erweist sich so als würdige Umsetzung des Klassikers und macht, wie der Oldie, vor allem im Verbund mit einer Schar Kollegen Riesenspaß. Allein verblaßt die Motivation leider ein wenig, aber mit ein paar Kumpels am Amiga zieht *Subtrade* alle Motivationsregister. Unter wildem Geschrei werden Plots verteilt, Schildkröten gesattelt und Auktionen abgehalten. – *Subtrade* gehört für mich in jede gut bestückte Softwaresammlung.

Hersteller: Boeder
Distributor: Boeder
Zirka-Preis: 80 Mark
Genre: Strategiespiel

Amiga: 85%

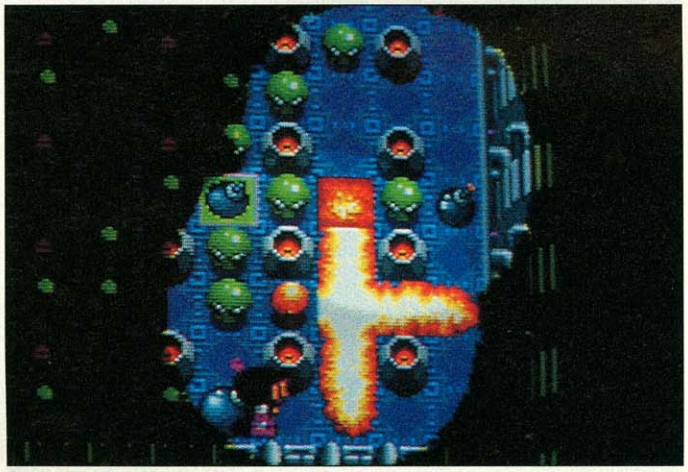
Super Bomberman

Wenn Bomben krachen und Pulverdampf in der Luft liegt, muß es nicht blutrünstig zugehen. – *Super Bomberman* von Hudson Soft zeigt, daß es auch anders geht.

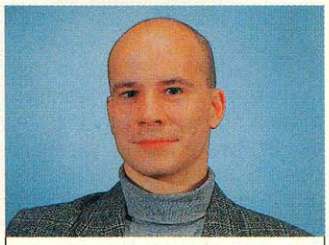


Da kann selbst Superman nur noch die Achseln zucken. – Die Bombermänner lassen Dampf ab

Possierliche Wichtelmänner stampfen durch ein Labyrinth – adrett gekleidet und harmlos aussehend – niemand würde diesen netten Gestalten eine Gemeinheit zutrauen. Doch der Schein trügt, jeder dieser Kerle ist bis an die Zähne mit Sprengstoff eingedeckt und versucht, nichts anders als die Konkurrenz aus dem Weg zu räumen. Eine *Super Bomberman*-Runde besteht aus maximal vier Mitspielern, die nach Bedarf auch vom Computer übernommen werden könnnen. Alle vier Wichtelmänner gehen mit dem gleichen Sprengrepertoir an den Start, jeder Teilnehmer kann eine Bombe absetzen, die allerdings eine bescheidene Reichweite über nur ein Feld hat. Durch fleißiges Sprengen von herumliegenden Steinen können nützliche Hilfsmittel freigelegt werden und der Bomberman so nach und nach aufgerüstet werden. Zu den erweiterten Bomberman-Gemeinheiten gehören praktische Hilfsmittel wie Flammenverstärker, ein höherer Bombendurchsatz, die Erhöhung der Laufgeschwindigkeit oder das verwirrende Bombenkegeln und -kikken. Ein Hochleistungs-Bomberman flitzt durch die Gänge wie ein junges Wiesel, legt dabei Kettenbomben, deren Explosionen über die gesamte Labyrinthgröße krachen und kegelt außerdem noch die eine oder andere Bombe durch die Gänge. Außer herumfliegenden Bomben, sollte sich jeder Pyromane vor Krankheiten in acht nehmen, gegen die selbst kerngesunde Bombermänner nicht gefeit sind. Wobei bei der Rennsucht oder der Einbombenlegerkrankheit noch höhere Überlebenschancen bestehen, als beim chronischen Bombendurchfall oder der Schnarchkrankheit. Außer dem Ur-Bomberman-Lebensraum darf in *Super Bomberman* in neuen Umgebungen die Bombe geschärft werden. In den zusätzlichen Leveln darf sich der gemeine Bomberman über eine veränderte Antrittsordnung oder spezielle Levelgemeinheiten freuen. Bezeichnende Level, wie Western, High-Speed oder Power Full erfreuen das Bomberman-Herz. Für Einzelkämpfer gibt es eine ganze Bomberwelt zu durchforsten. Auf einer Landkarte muß sich der Einzelkämpfer durch Dutzende Level bomben und dabei reihenweise Obermotze in die Luft jagen. *cd*



Neue Level, neues Glück – in zahlreichen Extraleveln darf sich der Spieler die Kante geben



Meine Meinung

Hudson Soft tat gut daran, *Bomberman* noch einmal neu für das Super NES aufzulegen. *Super Bomberman* – keine Liebe auf den ersten Blick: Die spartanische Labyrinthgrafik oder der anscheinend aus PC-Engine-Zeiten stammende Sound locken keinen Bomberman-Spieler hinter dem Ofen hervor. Auch der Einspielermodus bekleckert sich nicht gerade mit Ruhm, nach einigen Leveln würde der Spieler am liebsten die Bombe an den Nagel hängen, daran ändern auch die nett gestylten Obermotze nichts mehr. Doch das Super im Namen wurde den explosiven Wichten nicht umsonst verliehen, denn richtig zum Zuge kommt *Super Bomberman* erst mit dem Vierspieleradapter und ein paar rauflustigen Freunden. In dieser Kombination ist *Super Bomberman* einfach unschlagbar und macht selbst dem Überspiel *Super Mario Kart* Konkurrenz. Mit dem Vierspieleradapter ist *Super Bomberman* unangefochten das Multiplayerspiel des Jahres.

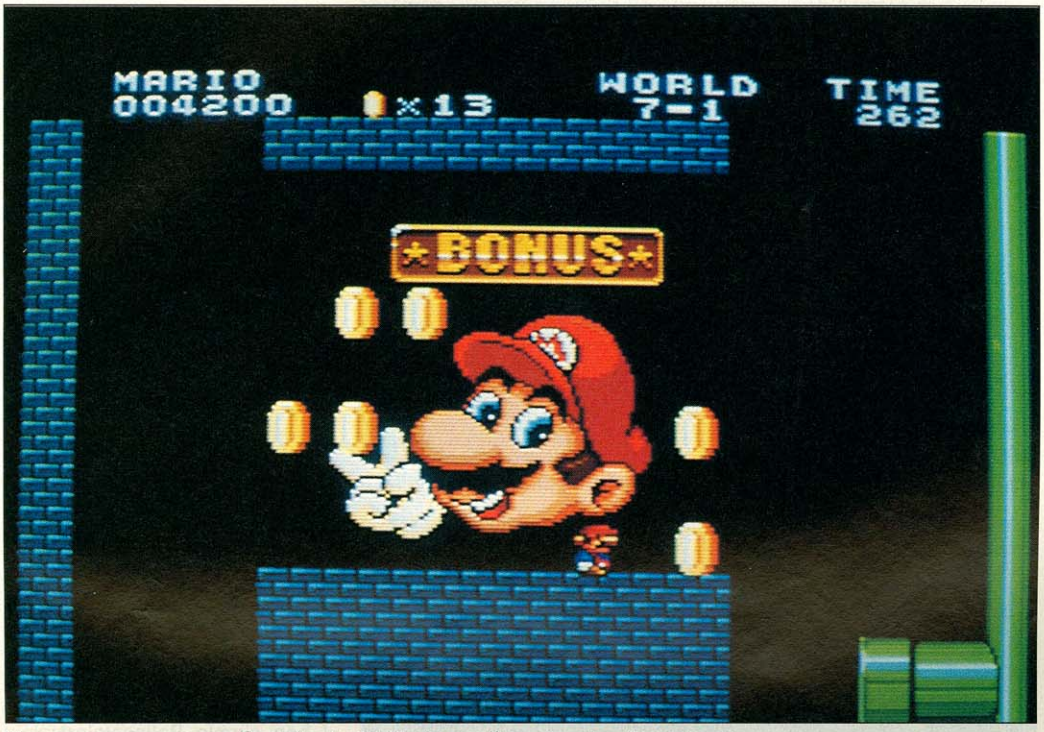
POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Hudson Soft
Distributor: Hudson Soft
Zirka-Preis: 140 Mark
Genre: Action

Super NES: 85%

Super Mario Allstars

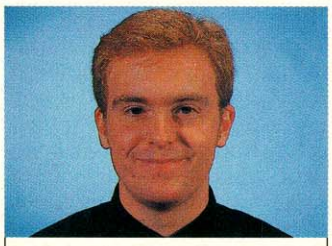
Super Mario mal vier auf einem Modul: Drei NES-Titel und die japanischen *Lost Levels* sorgen für eine Mario-Renaissance in 16 Bit.



Money, money, money: Geldgier treibt Mario von Bonuslevel zu Bonuslevel

Das erste gesprochene Wort japanischer Kleinkinder ist nicht "Mama" oder "Papa", sondern "Mario". Der italienische Klempner hatte seinen ersten Auftritt 1982 im Arcade-Klassiker *Donkey Kong* und trug einige Zeit später mit Bruder Luigi in *Mario Bros.* einen Bruderzwist aus. Nach der Versöhnung eroberten Mario (rote Latzhose) und Luigi (grüne Latzhose) gemeinsam auf dem NES die Videospielwelt in *Super Mario Bros.* Das erfolgreichste Videospiel der Welt hatte auf dem NES drei Nachfolger: Nur in Japan erschienen die höllenschweren *Lost Levels*, die sich technisch nicht vom Erstling unterschieden. Für den Rest der Welt unterzog Nintendo dem Geschicklichkeitsspiel *Doki Doki Panic* einer Schönheitsoperation – *Super Mario Bros 2* ist eigentlich kein Mario, sondern nur mit Mario-Kosmetik eingekremt. *Super Mario Bros 3* hingegen ist Mario in Reinkultur und – zumindest behaupten das einige Mario-Experten – der beste Mario aller Zeiten.

Aus Angst, daß die altersschwache NES-Konsole in Vergessenheit gerät und die vier 8-Bit-Marios im Museum of Modern Art verstauben, packte Nintendo die Marios zusammen auf ein Modul für das Super Nintendo, spendierte einen Batteriespeicher und verbesserte Grafik und Sound. Das Mario-Spielgefühl ist so wichtig und einmalig wie die Coca-Cola-Rezeptur und wurde natürlich nicht geändert: Mario hüpft wie eh und je über Röhren, verspeist Power-Pilze und Feuerblumen, entdeckt Warp-Zones und Bonushöhlen, zerspringt Schildkröten, besiegt den bösen Bowser und rettet Prinzessin Toadstool. An den *Lost Levels* sollten nur ganz harte Klempner schrauben: Besonders fiese Pflanzen und tückische Winde lassen Normalspieler verzweifeln. *Super Mario Bros 3* bietet neue Welten, eine Warp-Zone-Insel und den vielseitigsten Mario der Geschichte: Neben den altbekannten Verwandlungen wächst Mario im dritten Teil ein Waschbärenschwanz oder er schlüpft in ein Waschbärenkostüm – mit genügend Anlauf flattert er so durch die Luft und erforscht die Level. Zwischen den Spielabschnitten besucht Mario entweder seinen Freund Toad oder sammelt bei einem Memory-Spielchen und am "Einarmigen Banditen" Extras und Extraleben. *js*



Meine Meinung

Ich ernähre mich nur noch von Pilzsuppe, schikaniere Schildkröten im Zoo, ramme meinen Kopf gegen Ziegelsteine und will Klempner werden. Ich gestehe – ich bin eine Marionette. Für mich sind alle Marios schlichtweg die besten Jump´n´Runs der Welt. Sicher: An *Super Mario Bros* nagt der Zahn der Zeit, die *Lost Levels* sind für Nicht-Marionetten zu schwer und *Super Mario Bros 2* ist kein Original-Mario. Aber *Super Mario Bros 3* läßt keine Wünsche offen und keine Kritik zu. Mit Batteriespeicher wird die Weltenreise zum puren Vergnügen – allerdings werde ich das Gefühl nicht los, daß die Springerei auf 50-Hz-Konsolen einen Tick an Geschwindigkeit eingebüßt hat. Die *Super Mario Allstars* sind lebendige Softwaregeschichte und für jede Videospielsammlung so wichtig wie da Vincis Mona Lisa für den Louvre.

Der nächste Level kommt sicher: Mario in Welt 3

Weia! Schwammerl ist in eine Vase gefallen

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Nintendo
Distributor: Nintendo
Zirka-Preis: 100 Mark
Genre: Geschicklichkeit

SUPER NES: 94%

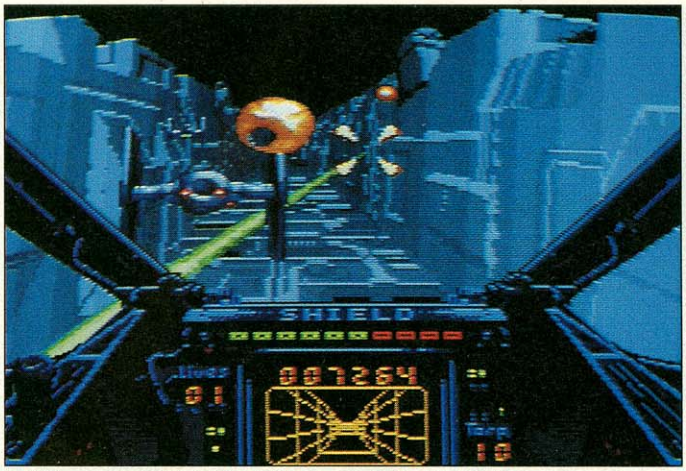
Super Star Wars

Das heilige Dreigestirn: Luke Skywalker, Han Solo und Chewbacca vertrauen der Macht und verhauen die imperialen Schurken in LucasArts' Super-Nintendo-Debüt.

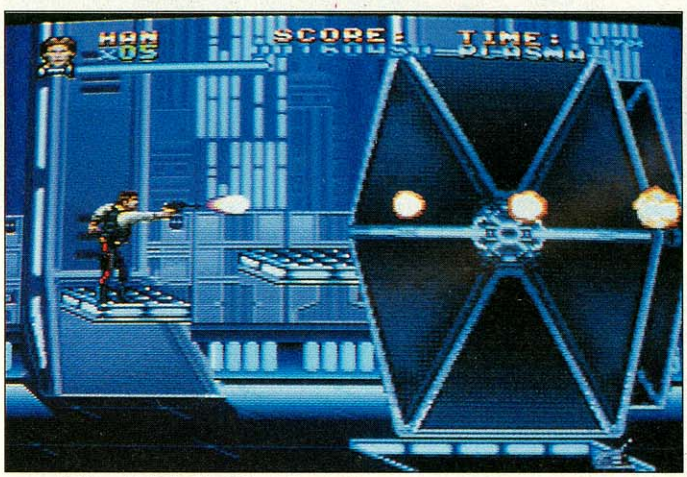
Sechzehn Jahre sind vergangen, seit Luke Skywalker, Han Solo, Leia Organa, Ben Kenobi, See-Threepio und Artoo-Detoo den rebellischen Kampf gegen das Imperium aufnahmen – und die Begeisterung für George Lucas' Sternenepos kennt keine Grenzen. *Star Wars: A New Hope*, die erste Episode der Trilogie, können Sympathisanten der Rebellenallianz jetzt auf Nintendos 16-Bit-Videospiel-Flaggschiff nacherleben. Alle bekannten und berüchtigten Charaktere und Kreaturen des Filmvorbilds tummeln sich im 8-MBit-Speicher des Moduls – im Laufe des Spiels trifft der Spieler alias Luke Skywalker auf Wookie Chewbacca und Raumschmuggler Han Solo. Beide begleiten Luke, der Spieler darf in einem Auswahlmenü entscheiden, wen er den Gefahren des *Star Wars*-Universums aussetzt.

Bis zur Zerstörung des Todessterns ist es ein langer Weg – fünfzehn harte Level rauben dem Spieler die letzten Nerven und den Bildschirmakteuren die Lebensenergie. Elf der fünfzehn Spielabschnitte werden in scrollender Seitenansicht dargestellt: Luke Skywalker startet auf seinem Heimatplaneten Tatooine, Chewbacca entflammt mit seiner Laser-Armbrust die Cantina von Mos Eisley, und Han Solo zerbläst Torture Droids bei der Rettung der Prinzessin vom Todesstern. Von Zeit zu Zeit findet der Spieler Thermaldetonatoren und Waffen mit mehr Durchschlagskraft. Die Auto-Ion-Waffe und der Plasmablaster sind spätestens bei den gewaltigen Endgegnern unverzichtbar: Die mutierte Womp-Ratte, der Schlund des Sarlacc und die imperialen Panzerwagen verlangen viel Zuneigung und viel Schußkraft. Luke darf alternativ auch zum beliebten Jedi-Lichtschwert greifen.

Für Lukes Landspeeder-Ausflüge auf Tatooine und den finalen Raumkampf gegen den Todesstern bot sich der "Mode 7"-Trickeffekt des Super Nintendo geradezu an: In blitzschneller 3-D-Grafik zischt Ihr mit dem rostigen Landspeeder über den Wüstensand und liefert Euch im X-Wing über der Oberfläche des Todessterns und im Graben Feuergefechte mit Turbolaser-Türmen, TIE-Abfangjägern und Darth Vader – bis Ihr den Entflüftungsschacht erreicht, Euren Zielcomputer ausschaltet, der Macht vertraut und Eure Protonentorpedos losschickt, auf das sie den Todesstern ins Herz treffen. Doch die Freude über den Rebellensieg ist nur von kurzer Dauer: JVC/LucasArts veröffentlicht bald die Fortsetzung Super Empire Strikes Back und hoffentlich auch den dritten Teil: Return of the Jedi. *js*

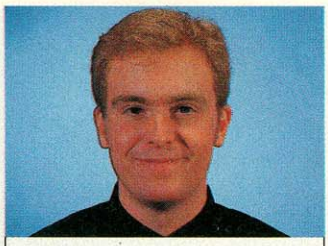


Schützenfest: Rot Fünf knallt heiter auf alle TIE-Fighter...



...auch Han Solo ballert freudig weiter

Wüste Wüste: Auf Tatooine gibt's viel Getier



Meine Meinung

Die Programmierer von *Super Star Wars* hatten die Macht auf ihrer Seite. Für dieses Modul würde ich alles stehen lassen – vom *Super Mario*-Abenteuer bis zum *X-Wing*-Jäger. Schon nach wenigen Spielsekunden werden einem von der detaillierten Grafik und den originalgetreuen Soundeffekten die Sinne geraubt, und man fühlt sich wie Luke Skywalker persönlich. Der Soundtrack ist schlichtweg grandios – auf keinem Videospiel habe ich jemals bessere Musik gehört. Gefühlskalte Anhänger des Imperiums mögen das zugegeben simple Ballespielprinzip und den harten Schwierigkeitsgrad ankreiden, aber für Rebellenfreunde ist dieses Modul gleichbedeutend mit der Hochzeit von Han und Leia und dem Jahrestag des Sieges der Rebellenallianz. Wenn Ihr im Landspeeder in feinster 3-D-Grafik über den glühenden Sandboden von Tatooine gleitet, werdet Ihr vom Skywalker-Fieber angesteckt und vergeßt alle weltlichen Verpflichtungen.

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: JVC/LucasArts
Distributor: Allan
Zirka-Preis: 130 Mark
Genre: Action

Super NES: 80%

Super Tiny Toons

Hase Buster, Ente Plucky und Unhold Montana Max sind auf dem Super Nintendo noch witziger und wilder als im TV-Vormittagsprogramm – Konami sei Dank.

Bevor Steven Spielberg für *Jurassic Park* die Dinosaurier reaktivierte, griff der Regisseur tief in die Zeichentrickkiste und erfand die *Tiny Toons*. – Buster & Babs Bunny, Plucky Duck, Schwein Hampton und Dizzy Devil sind zeitgemäße Nachfahren der legendären Warner-Bros.-*Toons* um den Erfolgshasen Bugs Bunny.

Aber auch die neuen *Tiny Toons* haben Probleme: Das tasmanische Monster Dizzy hat nur Unsinn im Kopf und immer Hunger, Babs Bunny wurde vom Weltraumschurken Darth Plucky entführt und das verwöhnte Gör Montana Max knackt einen Geldschrank nach dem anderen. Nur einer wagt den Widerstand: Bugs Nachkomme und Osterhasenfuß Buster Bunny.

Laufen, Springen und Klettern beherrscht jeder drittklassige Jump & Run-Held. In weiser Voraussicht auf spätere Aufgaben hat Mutter Natur den Hasen mit weiteren Talenten ausgestattet: Auf Knopfdruck vollbringt Buster einen halsbrecherischen Dreh-Tritt-Sprung oder beschleunigt von null auf 100 in 0,7 Sekunden. Erstgenanntes läßt die meisten Hasenbraten-Feinschmecker über den Videospiel-Jordan wandern. Letzeres erlaubt ellenlange Sprünge oder das Erklimmen von steilen Wänden – allerdings ist die benötigte Energie begrenzt. Wenn Buster sich eine längere Ruhepause gönnt oder eine kraftspendende Karotte nagt, kann in alter Frische weitergesprintet werden.

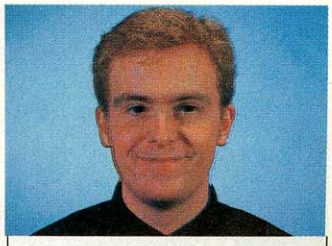
Sein Können muß Buster in sechs Welten, die in alle Richtungen scrollen, unter Beweis stellen. Im ersten Level durchquert das Häschen die renommierte Looniversity, springt im zweiten Level über Kakteen und Eisenbahnwaggons im wilden Westen und über Frankensteins und Kugelwippen im Geisterhaus. Später versucht sich Buster als Quarterback beim American Football, balanciert über den Wolken auf einem Zeppelin und erlebt ein furioses Showdown im Weltraum. Damit er nicht die Löffel abgibt, darf Held Buster nach jedem Level in einer von sechs Bonusspielchen Ersatz-Buster sammeln. Glück und Geschick sind beim Bingo-à-la-Plucky, einer Solo-Squash-Partie oder bei Schweinchen Hamptons Labyrinth-Schieberei hilfreich.

Für den Fall, daß Dizzy Devil im Hungerwahn Eure Stromkabel angknabbert, solltet Ihr nach jedem Level die Paßwortsymbole notieren. Weniger talentiere Hasen dürfen im anwählbaren "Kindermodus" auch eine vereinfachte und leicht verkürzte Reise durch die Welt der *Tiny Toons* antreten. *js*

Hasenfuß: Buster hat sich gut versteckt und bleibt unentdeckt

Durchgedreht: Das Glücksrad entscheidet über den Bonuslevel

Unhold vom Dienst: Montana Max



Meine Meinung

Hase gegen Klempner – Buster Bunny hat beste Aussichten, den regierenden Jump & Run-König Mario vom Thron zu stoßen. Neben witziger und professioneller Präsentation mit knallbunter Grafik und Musikstücken zum Mitwippen, überzeugt Konamis *Tiny Toon Adventures* durch unkonventionelle, innovative Spielelemente: Die Sprungattacke, die Dash-Sequenzen, das American-Football-Match, die Kugelwippen im Geisterhaus, das Seilspringen im Wilden Westen, die Eisenbahnfahrt – mehr spielerische Abwechslung findet man in keinem anderen Jump & Run. Andere Spieleproduzenten können sich angesichts dieser Meisterleistung nur die Augen reiben und auf ein Wunder hoffen. Nur der harte Schwierigkeitsgrad (Ausnahme: der gekürzte "Kindermodus") sorgt für den einen oder anderen Fluch. Aber leichte Geschicklichkeitsspiele gibt es wie Sand am Meer – die *Tiny Toon Adventures* ketten auch Videospiel-Profis lange an das Super Nintendo.

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Konami
Distributor: Konami
Zirka-Preis: 130 Mark
Genre: Geschicklichkeit

Super NES: 86%

Superfrog

Seit es 16-Bit-Konsolen gibt, gehören Jump'n'Runs nicht mehr zur großen Domäne des Amigas. Team 17 zeigt mit *Superfrog*, daß gute Amigahüpfer trotzdem nicht ausgestorben sind.

Gott sei Dank: Der Wegweiser weist dem Verirrten den Weg durch die grinsenden Bäume

Es war ein mal ein Prinz, der im Märchenland seinen Individualismus liebte und den ganzen Tag nichts anderes tat, als sich Himbeersirup unverdünnt und literweise hinter die Binde zu kippen. Mit seiner Herzensdame, die nicht minder süß war, begab er sich eines Tages auf den Pfad der Untugend – er ging spazieren. Diese Menge Glück und Frohsinn auf einem Haufen konnte die böse Hexe aus der Nachbarschaft keinesfalls durchgehen lassen. Sie schnappte sich kurzerhand ihren Besen, schaltete auf Warp 1 und überraschte das Pärchen unter einer uralten Linde beim Nickerchen. Die Prinzessin ward kurzerhand entführt und der Prinz in einen Laubfrosch verwandelt. Klug und egozentrisch, wie Frösche von heute nun mal sind, setzte er sich an einen kleinen Fluß, um sich am grünen Dasein zu erfreuen. Nebenbei kippte er eine vorbeischwimmende Flasche Bier in sich hinein und erschrak aufs Heftigste, als er sich zu verwandeln begann. Aus dem kleinen Frosch wurde der Schrecken der Störche: *Superfrog*.

In Superfrog haben selbst die Wände niedliche Comic-Gesichter

Dank seiner neu errungenen Stärke entsann sich *Superfrog* seiner Geliebten und beschloß diese zu befreien, da nur diese ihm den Antifluchkuß zu geben gedachte. Durch satte sechs Märchenwelten darf der von Euch gesteuerte Superheld springen, um letztendlich wieder als Prinz zurückzukehren. Pro Welt kämpft Ihr Euch durch mehrere, in alle Richtungen scrollende Levels und schlachtet eventuelle Feinde in feinster *Mario*-Manier: Ihr zerhüpft sie einfach. Um von einem Level ins nächste zu gelangen, hat *Superfrog* eine Mindestanzahl an Goldmünzen einzusacken, die ihm das Tor zum nächsten Level öffnen. Unterwegs bieten sich dem Froschmann allerdings verlokkende Zwischenstops an. So harren unzählige Geheimräume ihrer Entdeckung und Dutzende Extras ihrer Konsumierung. Neben Unverwundbarkeitstränken, Energiepillen und Speed-Up's, gibt es auch Sprungelixiere und natürlich die beliebten Extraleben. Habt Ihr ein Level überwunden, dürfen die gesammelten Münzen entweder an einem einarmigen Bonusbanditen für Paßwörter und Punkte verspielt oder für zukünftige Zockerstunden gespart werden. *kn*

Meine Meinung

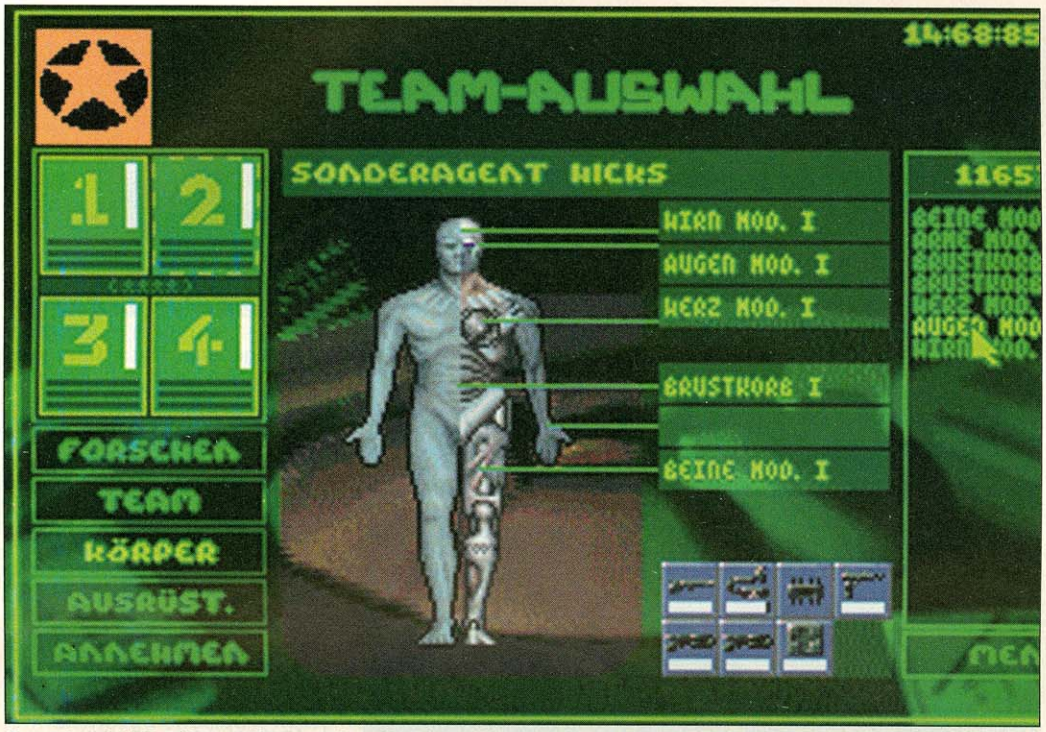
Superfrog sollte von Kleinkindern und niedlichkeitsfanatischen Freundinnen ferngehalten werden, denn der witzige Held und sämtliche Feinde wirken auf obengenannte Zielgruppe ähnlich stark, wie Roy Black auf Eure Oma. Die Grafik, die hauptsächlich aus bunten Gnubbelnasen und Comicaugen besteht, läßt in Sachen Humor und Niedlichkeitsfaktor beinahe alles im Dunkeln stehen, was an Jump'n'Runs jemals den Monitor erblickte. Und auch technisch bietet *Superfrog* sehr Solides: Weiches 50-Hz-Scrolling und keinerlei Ruckeln überzeugen. Spielerisch bietet die Froschjagd trotz massig Extras jedoch eher flache bis unterhaltsame Hüpfkost. Die teilweise wirr zusammengebauten Levels bieten nicht gerade den Abwechslungsoverkill und die gewöhnungsbedürftige Steuerung macht die Freude über gute Ideen schnell vergessen. Amiga-Hüpfer dürfen sich das Spiel jedoch beruhigt ins Regal stellen: Die Präsentation und die vielen versteckten Bonusräume motivieren recht ordentlich.

Hersteller: Team 17
Distributor: Bomico
Zirka-Preis: 80 Mark
Genre: Geschicklichkeit

Amiga: 75%

Syndicate

Korruption total: *Syndicate* entführt Euch in ein beklemmendes Szenario von Industrie, Geld, Waffen und manipulierten Killern.



Organhandel: Da zittern die morschen Knochen, der neue Brustkorb kommt gerade aus der Forschung

In nicht allzu ferner Zukunft sind friedliche Koexistenz und Kartellamt eine längst gegessene Geschichte: Skrupellose Konzerne aus aller Welt haben inzwischen die totale Macht. Ihr übernehmt die Rolle eines Firmenbosses, der, wie sollte es anders sein, nach ganz oben will. Die aktuelle Entwicklung kommt Euren Machtplänen im rechten Augenblick entgegen. In einem geheimen Labor entwickelten unermüdliche Wissenschaftler einen Chip, der Menschen zu willenlosen Objekten machen kann. Mit dem Firmenwagen werden einige Spaziergänger eingesammelt und mittels Chipimplantat zu hörigen Untertanen gemacht. Außerdem werden die Kollegen mit Kriegsgerät und Leibespanzern ausgerüstet und dem nächsten Konkurrenten auf den Hals geschickt. Mit dem Anfangsbudget von 30 000 Kredit-Einheiten können erst einmal einige primitive Waffen eingekauft werden. Als begnadeter Landesvater reguliert Ihr die Steuern Eures Landes und kassiert die Gewinne. Diese habt Ihr auch bitter nötig, denn Eure Kampftruppe verschlingt Unsummen. über Aufträge kommt Ihr an neue Länder, die ebenfalls Geld an Euch abdrücken müssen. Sind die nötigen Rücklagen vorhanden, könnt Ihr an neuen Waffensystemen und bionischen Organen forschen lassen, die Eure Kampftruppe angriffslustiger und widerstandsfähiger machen. Um die gesamte Angelegenheit auch zum Erfolg zu führen, steuert Ihr persönlich die vier Agenten durch das feindliche Gebiet. über Kontrollfelder am linken Bildschirmrand könnt Ihr die nötigen Maßnahmen einleiten: Mit dem eingepflanzten Superchip könnt Ihr Eure Jungs so richtig in Wallung bringen. Dabei könnt Ihr Intelligenz, Aufmerksamkeit und den Adrenalinspiegel jedes einzelnen Agenten ansprechen. Ein hoher Adrenalinspiegel zerrt an den Nerven Eurer Jungs und läßt die Kollegen schonmal wahllos in die Menge schießen. Mit einer hohen Intelligenz und Aufmerksamkeit werden die Fähigkeiten der Deckung und Abwehr gefördert. *cd*

„Halt da: Legen sie die Waffen nieder": Die markigen Sönke-Spezial-Samples bringen den Spieler auf Trab

Meine Meinung

Das neueste Werk von *Populous*-Schöpfer Peter Molyneux kann rundherum überzeugen: Story, Spielwitz und Langzeitmotivation können kaum besser auf einen Punkt gebracht werden. Dabei bringt *Syndicate* ein Zukunftsgefühl rüber, das man sonst nur aus Filmen wie *Bladerunner* oder *Black Rain* kennt. Die düstere und lebensfeindliche Atmosphäre wurde in keinem anderen Computerspiel so hervorragend eingefangen. Das Spiel ist wie eine kleine eigene Welt aufgebaut: Autos, Züge, Menschen, Treppen, Häuser, alles funktioniert wie in einem Uhrwerk und wartet darauf, durch den Spieler entdeckt zu werden. In den einzelnen Aufträgen ist oft eine Geschichte verwurzelt, die man dann live am Monitor mitschreiben kann. Löblich ist außerdem die komplett deutsche Übersetzung. Die 16 Farben der Super-EGA-Grafik wurde in Braun- oder Grüntönen gehalten, was den mysteriösen Zukunftscharakter unterstreicht. Der einzige Kritikpunkt ist die manchmal ruckelnde Grafik. Ansonsten schließe ich mich Sönke an, der meinte, daß *Syndicate*: "vielleicht das intelligenteste und beste Spiel aller Zeiten" ist.

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Bullfrog
Distributor: Electronic Arts
Zirka-Preis: 120 Mark
Genre: Strategie

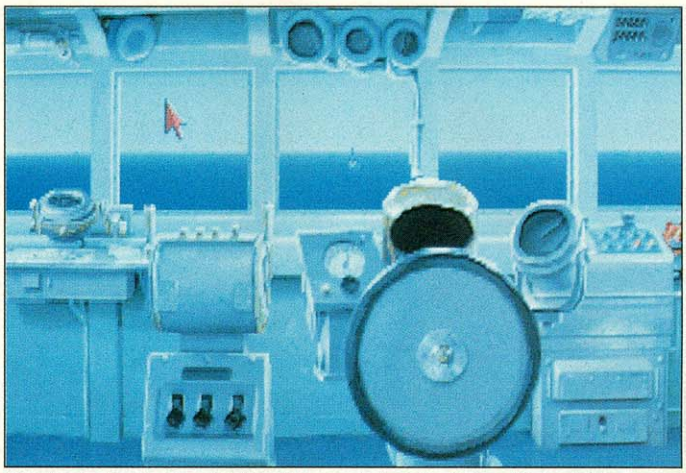
MS-DOS:	**90%**
Amiga:	**88%**

Task Force 1942

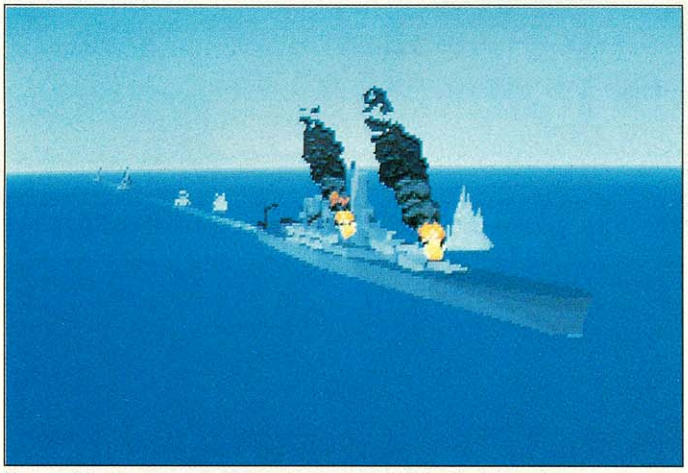
Panik im Pazifik: In der Seeschlachtsimulation *Task Force 1942* dümpeln amerikanische und japanische Flotten auf Kanonenreichweite durch die Wellen.

Im Jahr 1941 wurde im Hafen von Pearl Harbour die amerikanische Pazifikflotte von japanischen Torpedobombern empfindlich getroffen. Erst knapp ein Jahr später kam es zu der entscheidenden Wende im Pazifik. Ein US-Flottenverband schlug den japanischen Angriff auf die Midway-Inseln erfolgreich zurück. Vier japanische Flugzeugträger sanken bei diesem Gefecht. Rund zwei Monate nach dieser Schlacht holten die amerikanischen Streitkräfte zum Gegenschlag aus: Die "Salomon"-Offensive begann. Diese dient der Microprosesimulation *Task Force 1942* als geschichtlicher Hintergrund. Wahlweise als Kapitän eines amerikanischen Flottenverbandes oder als Kommandant japanischer Schiffe spielt Ihr entweder eine historische Einzelmission nach, dümpelt durch den kompletten Krieg oder bastelt Euch kurzerhand ein eigenes Duell zurecht. Spielt Ihr eine Einzelmission, befindet sich Eure Flotte bereits im aktuellen Kampfgebiet, per Mausklick verändert Ihr den Kurs, erteilt Feuerbefehle und ändert die Geschwindigkeit. Im Komplettszenario müßt Ihr nicht nur selber unterschiedlich Schiffsverbände zusammenstellen und diese im Pazifik kreuzen lassen, sondern Ihr kontrolliert auch verschiedene Flugzeugverbände, um die umliegenden Gewässer zu überwachen. Werden Feindschiffe ausgemacht, kann ein bereits ausgelaufener Verband in das Kampfgebiet geschickt werden. Kommt es zum Gefecht, übernehmt Ihr – wie in den Soloaufträgen – das Ruder des Flaggschiffes. Die Zentrale Eurer Macht ist in jedem Fall die Brücke des jeweiligen Schiffes. Per Tastendruck oder Mausklick begebt Ihr Euch auf die verschiedenen Stationen des Schiffs – Geschütz- und Torpedobatterien, Kartenraum, Ausguck oder Schadenskontrolle. – Hier könnt Ihr auf Wunsch den Computer die ganze Arbeit für Euch machen lassen oder selbst aktiv ins Geschehen eingreifen. So dürft Ihr beispielsweise per Hand die Geschütze Eures Schiffs auf einen Gegner ausrichten und abfeuern.

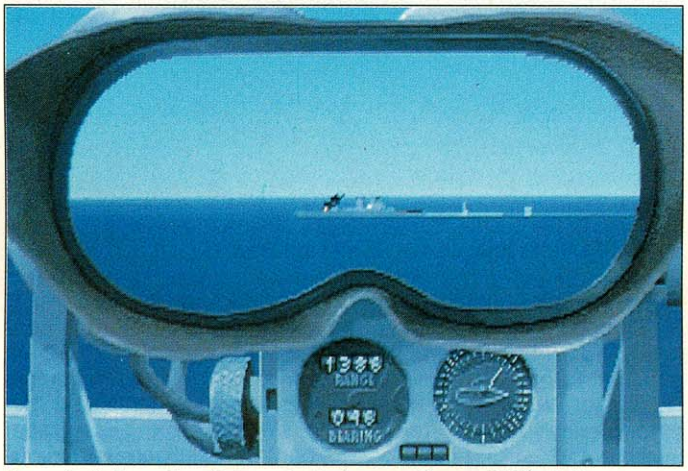
Um sich einen Überblick über die aktuelle Kampfsituation zu verschaffen, kontrolliert Ihr entweder die Position der Schiffe auf einer vergrößerbaren Übersichtskarte, oder betrachtet die Schlacht von der Außenansicht. Hier sind die einzelnen Schiffe in 3-D-Grafik zu sehen. Die Schiffsansicht funktioniert allerdings nur bei freundlichen Schiffen – Feindpötte können nicht betrachtet werden. *mh*



Die Zentrale der Macht: Die Kommadobrücke Eures Dickschiffes



Angeschlagen: Das gegnerische Flagschiff in Bedrängnis



Feuer frei: Aus allen Rohren ballert unser Flaggschiff auf die feindliche Flotte

Meine Meinung

Zugegeben: Der Klassiker *Silent Service* ist dem Neuling *Task Force 1942* in Sachen Atmosphäre durchaus eine Schraubenlänge voraus, allerdings behagt mir persönlich die Weite der offenen See um einiges mehr, als die drangvolle Enge einer U-Boot-Kajüte. Außerdem macht´s einfach einen riesen Spaß mit einer kompletten Dickschiff-Flotte durch die Wellenberge des Südpazifik zu dümpeln. Vom schnellen Simpelgefecht für Einsteiger bis zum knackigen "Campaign"-Modus für harte Admiräle bietet *Task Force 1942* ein reiches Betätigungsfeld für jeden Spielergeschmack. Technisch gibt *Task Force 1942* eher Anlaß zum Murren. So schick die verschiedenen Schiffstypen von außen auch aussehen – es gibt ärgerlicherweise und unabhängig von der Schiffsgröße nur zwei verschiedene Brückengrafiken (für jede Nationalität eine). Ein weiteres Manko sind die Soundblastereffekte: Das Kanonenkrächzen der *Task Force 1942*-Flotte kommt nicht an das Digi-Donnern der *Jütland*-Schiffe heran. Wohl dem, der eine Rolandkarte sein eigen nennt.

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Microprose
Distributor: United Software
Zirka-Preis: 120 Mark
Genre: Simulation

MS-DOS: 85%

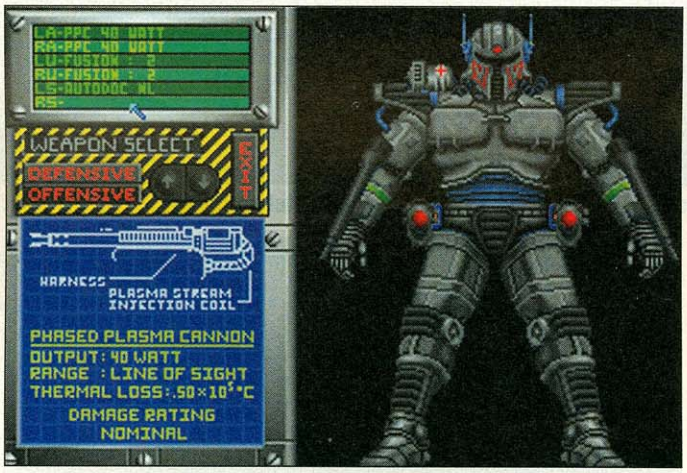
Terminator 2029

Kinolizenzen sind der Renner. Leider werden nur wenige Spiele dem Leinwandvorbild gerecht. *Terminator 2029* gehört zu diesen löblichen Ausnahmen.

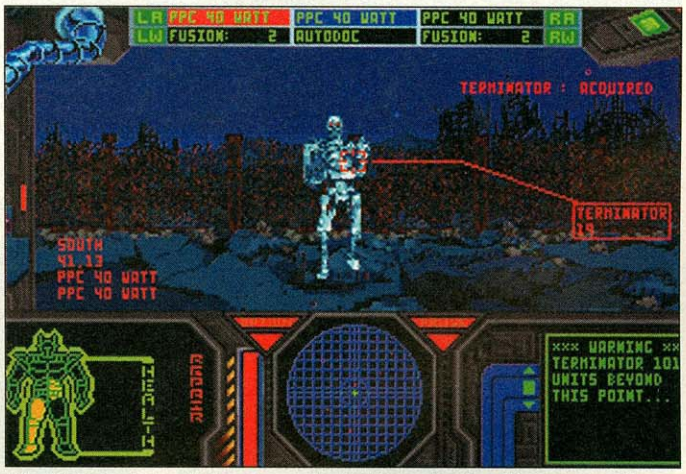
Ohne jede Frage war der Film *Terminator 2: Judgement Day* das Kinoereignis des Jahres 1992. Kaum waren die Lichter der Leinwand erloschen, kauften eine ganze Reihe von Softwarefirmen passende Lizenzen für Computerspiele zum Film. Derweil die meisten Programme sich eher am Filmvorbild orientierten, geht die Softwarefirma Bethesda Software mit dem Spiel *Terminator 2029* einen etwas anderen Weg. Schauplatz ist nicht etwa das Los Angeles der heutigen Zeit, sondern die Stadt im Jahre 2029. Wie fleißige Kinogänger wissen, ist zu diesem Zeitpunkt der Krieg zwischen den restlichen Menschen und den Killermaschinen des Supercomputers Skynet im vollen Gang. Mittendrin im High-Tech-Gefecht: Ihr, als Soldat der Widerstandsbewegung. Um Skynet zu erledigen, müßt Ihr 19 vorgegebene Missionen erfolgreich absolvieren. Bevor Ihr Euch ins Getümmel stürzt, könnt Ihr in einem Trainingsareal den Umgang mit den Waffen des Jahres 2000 üben. Immerhin kämpft Ihr nicht in schlichter Uniform, sondern in einer Spezialrüstung, die vor jeder Mission individuell mit sechs verschiedenen Waffen-, und Verteidigungssystemen ausgestattet werden kann. Zu Spielbeginn stehen Euch jedoch noch nicht alle Systeme zur Verfügung. Einige der Geräte bekommt Ihr erst nach Abschluß einiger Einsätze.

Seid Ihr in den Trümmern von Los Angeles unterwegs, seht Ihr die Umgebung in 3D. Allerdings wird nicht à la *Ultima Underworld* gescrollt, sondern im Stil von *The Bard's Tale* bei jedem Schritt umgeblättert. Selbstredend rennt Ihr nicht alleine herum, sondern Skynet hetzt eine ganze Reihe verschiedener Robotertypen auf Euch. Trefft Ihr unterwegs auf einen Gegner, visiert Ihr den Feind per frei steuerbarem Fadenkreuz an und aktiviert Eure Waffen. Steckt Ihr zu viele Treffer ein, könnt Ihr Euch zurückziehen und mit der eingebauten Reparaturfunktion Eurer Rüstung alle beschädigten Systeme wieder auf Vordermann bringen. Oder Ihr kontrolliert auf Knopfdruck Gegenstände im Gepäck, untersucht die nähere Umgebung auf einem Radarschirm und der einblendbaren Übersichtskarte. Hier werden icht nur die Umrisse umliegender Wände, sondern auch auftauchende Feinde markiert. *mh*

Vom Film auf den Computerbildschirm: Wir liefern uns ein Duell mit Terminatoren



Vor der Mission müßt Ihr Euch mit der passenden Bewaffnung ausrüsten



Die Bibliothek des Schreckens: In der Datenbank schlummern alle Gegner

Meine Meinung

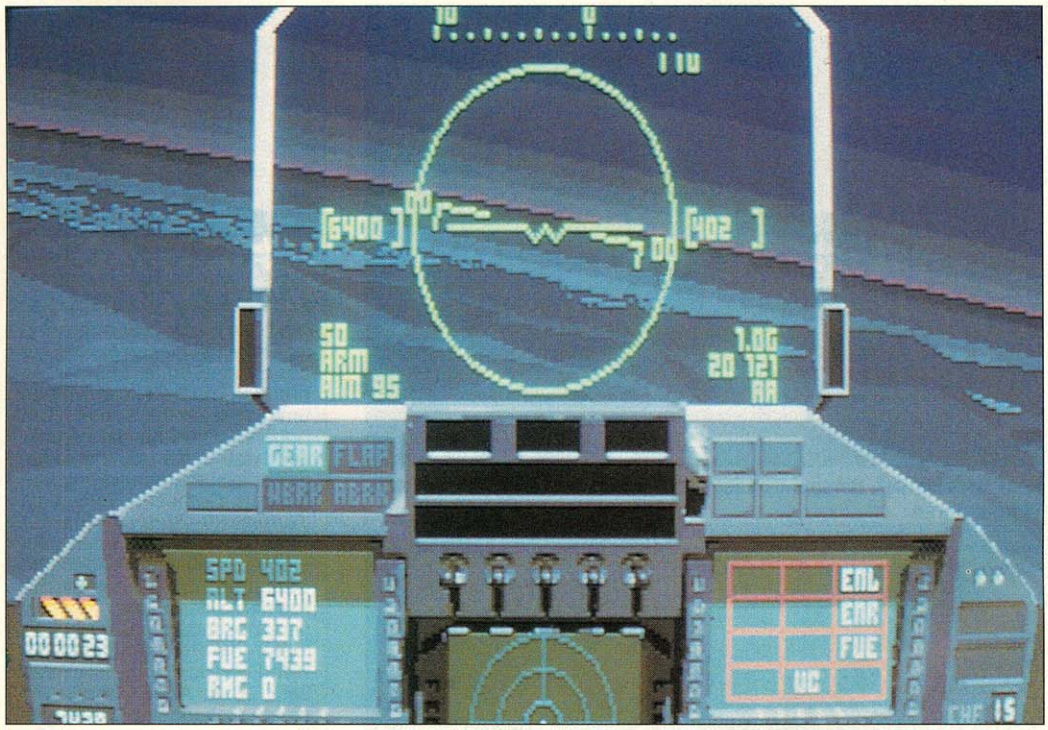
Im Regelfall hinken Spiele auf denen berühmte Filmnamen prangen, dem Zelluloidvorbild um einiges hinterher. Die hohen Kosten für eine Filmlizenz werden nämlich gerne bei der Spieleprogrammierung eingespart. Bethesda Software's *Terminator 2029* ist eine der rühmlichen Ausnahmen. Mit Liebe zum Detail haben die Designer das futuristische Ambiente des Films eingefangen. Besonders geschickt verlegten die Programmierer die Handlung kurzerhand in das Jahr 2029. Aber Obacht: Mit einem Rollenspiel, wie es der Packungstext vermuten läßt, hat das rassige Actionvergnügen *Terminator 2029* überhaupt nichts zu tun. Wen das nicht schreckt, wird mit wachsender Begeisterung durch die Los-Angeles-Ruinen schleichen, beim Auftauchen mieser Roboter zittern und mit Wonne Skynets Metallschergen zerballern. So spannend und actionreich die Terminatorjagd auch ist, der deftige Schwierigkeitsgrad treibt einem die Schweißperlen auf die Spielerstirn. Außerdem hapert´s ein wenig mit der Grafik: Ich hätte mir schon eine 3-D-Grafik im *Underworld*-Stil gewünscht.

Hersteller: Bethesda Softworks
Distributor: Softgold
Zirka-Preis: 120 Mark
Genre: Actionspiel

MS-DOS: 73%

TFX

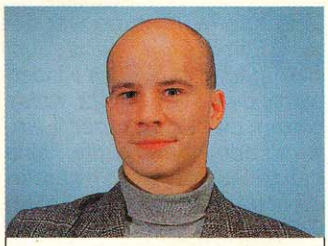
Zukunftsängste sind völlig unbegründet: In *TFX* dürft Ihr zeigen, wie Probleme in der Zukunft gelöst werden. und für die UNO auf Verbrecherjagd gehen.



Vektorgrafik ist noch längst nicht tot: In *TFX* wurde die bewährte Technik weiter optimiert

Ethnische Minderheiten, Religionskonflikte und Gebietsansprüche – die Welt ist voller Krisenherde. Ein gefundenes Fressen für die Jungs von D.I.D, sie bastelten eine Flugsimulation der UNO-Friedenstruppe. In *T.F.X.* kommt es derb, gleich drei verschiedene Flieger könnt Ihr besteigen, um Recht und Ordnung im Rest der Welt durchzusetzen. Die drei aufgemotzten Supervögel brauchen keinen Gegner zu fürchten: Ihr könnt den EFA besteigen, eine Weiterentwicklung des Jäger 90, den Experimentaljet F-22 oder mit einem Stealth-Bomber, der unsichtbaren F 117, über feindliche Wolken fegen. Als hoffnungsvoller UNO-Jungpilot könnt Ihr mit einer dieser drei Supermaschinen für die gerechte Sache antreten. Habt Ihr den Flieger Eures Vertrauens gefunden, könnt Ihr einen von sechs verschiedenen Spielmodi anwählen: Im "Aracade"-Modus besteht Eure einzige Aufgabe darin, möglichst viele Schurken vom Himmel zu holen und selbst lange oben zu bleiben. Müßt Ihr doch irgendwann der Übermacht weichen, könnt Ihr Euch in einem neuen Gebiet für die erlittene Schmach rächen. In der "Training"s-Option kann sich der angehende Pilot in zehn aufeinander abgestimmten Missionen mit seiner Maschine und der Bewaffnung vertraut machen. Ist diese Hürde erfolgreich genommen, könnt Ihr die "Tour of Duty" in Angriff nehmen. Unter der Schirmherrschaft der UNO werdet Ihr dann zu Einsätzen in Jugoslawien, Somalia und Kolumbien gebeten. Die erschrekkend realistischen Szenarien sind mit den passenden Schurken besiedelt, so grinsen Euch in Kolumbien die Drogenbosse frech ins Gesicht und in Somalia bekommt Ihr mit Untergrundrebellen Ärger. Nach erfolgreichen Missionen bleiben auch die begehrten Beförderungen und Medaillen nicht aus. Habt Ihr kein glückliches Händchen im Luftkampf, dürft Ihr Euch wenigstens über eine passende Zwischensequenz freuen. Habt Ihr auch diese Angelegenheit hinter Euch gebracht, könnt Ihr mit sogenannten "Flashpoint"-Einsätzen nochmals 11 Missionen abfliegen. Insgesamt erwarten Euch 150 unterschiedliche Einsätze unter der UN-Flagge. Wer nun erst richtig auf den Geschmack gekommen ist, kann als General eigene Aufträge im "Mission Editor" zusammenbasteln. *cd*

Mit zwanzig verschiedenen Waffensystemen kann der Wundervogel bestückt werden



Meine Meinung

Die Programmierer von D.I.D. machten schon des öfteren mit einem Prädikat auf sich aufmerksam: Schnell. Schon auf dem Amiga ließ der *F29-Retaliator* alles stehen, was sonst so am Himmel kreuchte und fleuchte. Im Tactica-Fighter-Experiment wurde die 3D-Umgebung weiter optimiert und verschönt. Dies spürt man an der ausgefüllten Vektorgrafik, die trotz hoher Geschwindigkeit durch eine erstaunlich hohe Detailtreue überzeugen kann. Mit High-Speed könnt Ihr Eure Vögel über die Wiesen und Felder der akuten Kriesenregionen jagen, die zugegebenermaßen haarscharf an der Grenze des guten Geschmacks liegen. In Sachen Realismus tat man sich bei D.I.D. noch nie sonderlich schwer: Mit dieser Ausrüstung streifte noch nie ein Flugzeug am Himmel – doch wer nicht gerade im Schräubchenrealismus zu Hause ist, bekommt eine actionhaltige Simulation geboten, die besonders in Sachen Geschwindigkeit überzeugen kann

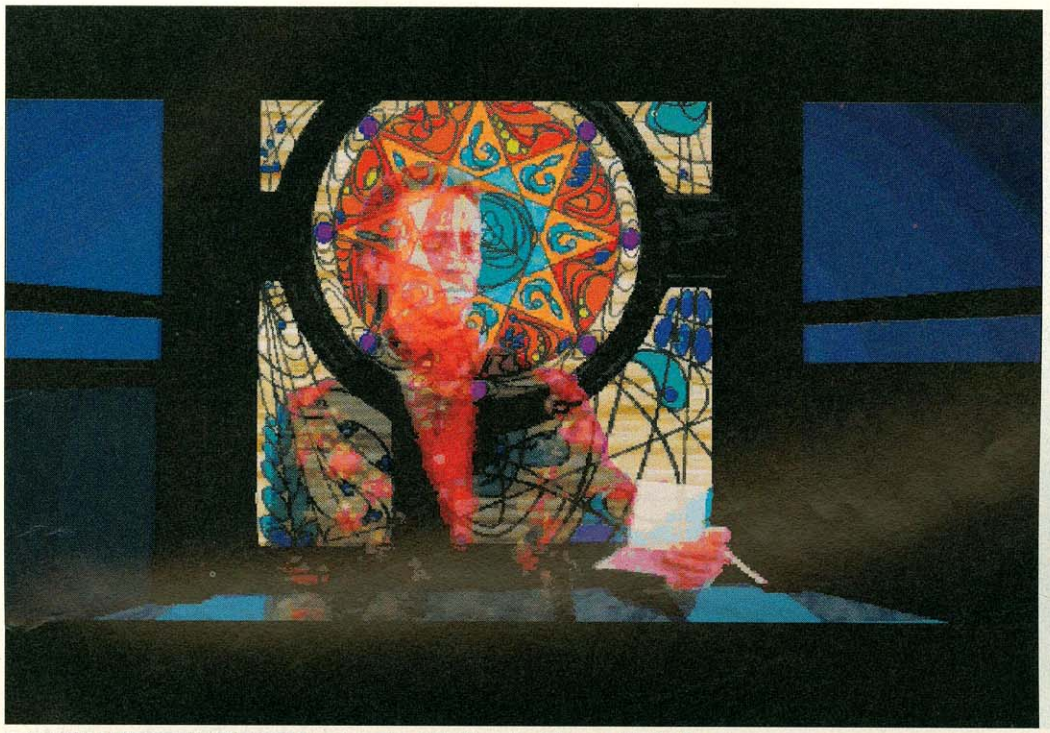
POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Ocean
Distributor: Bomico
Zirka-Preis: 120 Mark
Genre: Simulation

MS-DOS: 84%

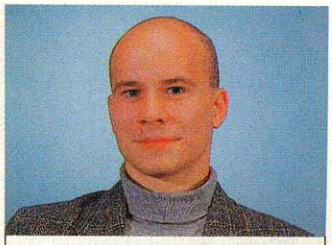
The 7th Guest

Multimedia aus dem Bilderbuch: *The 7th Guest* bringt Computerspiele und Film ein Stück mehr zusammen.



Interaktiver Film oder Computerspiel: *The 7th Guest* setzt neue Maßstäbe

Für Trilobyte und Virgin war *The 7th Guest* Grundlagenforschung, denn *The 7th Guest* verbindet zum ersten Male in der Computerspielgeschichte Adventure-Elemete mit echtem und computergeneriertem Film. Auch die Story könnte aus einem Hitchcock stammen: Ein armseliger Raubmörder hat nach der letzten Meucheltat eine mysteriöse Eingebung. Nach einem Traum schnitzt der verstörte Geist eine Puppe nach, die reißenden Absatz findet. Erst einmal auf den Geschmack gekommen, wechselt der Mörder die Branche und beginnt eine Existenz als Puppenschnitzer. Doch ganz kann der Meuchler nicht vom alten Hobby lassen und beginnt, seine Puppen mit Rätseln zu verbinden. Diese Rätsel befördert die Kinder nach kurzer Zeit ins Jenseits. Schließlich muß der Puppenschnitzer die Stadt verlassen und zieht sich daraufhin in eine verlassene Villa zurück. Hier bastelt der verschrobene Kollege weiter an seinen tödlichen Rätseln und lädt zum krönenden Abschluß seiner Puzzlekarriere zu einer Party. In diese verfahrene Situation platzt Ihr als letzter siebenter Gast, um dem Spuk ein Ende zu setzen. Insgesamt müssen 22 Räume von den gefährlichen Rätseln befreit werden. Die Sammlung der Logikspielchen sind meist bekannte Rätsel aus verschiedenen Bereichen: So trefft Ihr auf das altbekannte Dameproblem — in dem acht Damen so plaziert werden müssen, daß sich die Figuren entsprechend den Schachregeln nicht in die Quere kommen. Außerdem müssen Sätze vervollständigt, Bilder zusammengesetzt oder Knotenpuzzle gelöst werden. Je mehr Rätsel Ihr in der verwunschenen Villa löst, desto tiefer dürft Ihr in die schaurigen Gemäuer vordringen. Dabei könnt Ihr Euch nicht frei bewegen, sondern werdet auf vordefinierten Fahrten durch das Gebäude geschleust. Nebenbei erfahrt Ihr Teile der abgelaufenen Story und bekommt so einen Überblick über das Grauen der Villa. Die Oberhand behaltet Ihr am besten mit der Maus. Je nach aktueller Spielsituation verändert sich der Mauszeiger in die auslösbaren Möglichkeiten. *cd*



Meine Meinung

Bei *The 7th Guest* hat man den Eindruck, daß Virgin einmal die neuen Möglichkeiten im CD-ROM-Bereich antesten wollte: Grafik, Sound und Flair sind unvergleichbar und läuten eine neue Form des Computerspiels ein. Außerdem wurden zum ersten Male verschiedene Filmmöglichkeiten kombiniert: So unterhalten sich echte Schauspieler in computergenerierten Räumen – eine perfekte Illusion. *The 7th Guest* läßt erahnen, was im Digital Video-Sektor in der nächsten Zukunft noch auf uns zukommen wird. Im Gegensatz zur beeindruckenen Grafik, können die Rätsel den gesetzten Standard nicht halten, die Knabberhappen könnten aus Schmidts großem Familienspiel stammen. Deswegen seien alle Adventurefreaks gewarnt: *The 7th Guest* hat nichts mit einem konventionellen Adventure zu tun, sondern eher mit einer interaktiven Unterhaltungsshow – doch High-Tech-Fetischisten sollten keine Minute zögern.

Filmreif: Auf vordefinierten Pfaden saust Ihr zum nächsten Rätseln

Lecker, lecker: Eine dicke Torte mit gar lieblichem Zuckerguß

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Trilobyte \ Virgin
Distributor: Virgin
Zirka-Preis: 180 Mark
Genre: Adventure

MS-DOS: 70%

The Chaos Engine

Flammenwerfer sprühen, Finsterlinge glühen: Die Bitmap Brothers werden ihrem Ruf gerecht und bieten dem Actionfreund ein kleines Meisterwerk.

Darfs etwas Muskelkraft mehr sein? Zwischen den Leveln wird eingekauft.

Schnell sind sie nicht gerade mit ihren Programmen, die Bitmap Brothers, aber wenn sie dann mit einem neuen Spiel aus der Versenkung auftauchen, darf man einiges erwarten. Auch *The Chaos Engine* bildet keine Ausnahme in diesem aufreibenden Ritual. Bevor wir jedoch zur Lobeshymne ansetzen, erst ein paar knallharte "Fakten". Diesmal geht´s einem viktorianischen Wissenschaftler an den Kragen, der, ganz krankes Hirn, eine Maschine entworfen hat, mit der er die Zeit nach Belieben dehnen, quetschen und manipulieren kann. Bevor also die allgemeine Anarchie auszubrechen droht, greift die Regierung ein und heuert ein Pärchen eisenharter Söldner an. Die beiden Gunmen sollen sich in das verwinkelte Anwesen des fehlgeleiteten Düsentriebs wagen und dort nachhaltig und verschwiegen aufräumen.

Wie es sich gehört, steht die "Differenzmaschine" natürlich im tiefsten Keller der Villa. Bevor wir hier den Strom abstellen dürfen, heißt es, zuvor vier Bereiche mit jeweils vier Levels zu befrieden. So eine titanische Aufgabe ist nur im Duett zu schaffen, also wagen wir uns entweder mit zwei Joystick-Künstlern oder unterstützt durch einen Computer-Kumpel auf das Anwesen. Sechs Söldner bewerben sich um Aufnahme in das Zweierteam, jeder mit eigenen Vor- und Nachteilen. So gibt es echte Kraftprotze, mit dem Gehirn einer Amöbe und feingeistige Killer, die schon ein scharfer Windhauch umwirft. Jeder Kämpfer hat seine Lieblingswaffe, die entsprechend aufrüstbar ist und eine Extrawaffe, bei Bedarf über den Joystick aufrufbar. Das Spielgeschehen wird von schräg oben gezeigt, die isometrische Sicht scrollt brav und flüssig in alle Richtungen. In jedem Level müssen die Kämpfer diverse Energieknoten aktivieren, um den Ausgang zu öffnen. Nach jedem zweiten Level gibt´s nicht nur ein Paßwort, sondern auch einen Zusatzschirm, auf dem wir für unsere beiden Helden einkaufen dürfen und das in den Levels und Bonusräumen eingesammelte Gold gewinnbringend anlegen dürfen. Wahlweise kann man in körperliche und geistige Eigenschaften der Helden investieren und die Waffen gewaltig aufmotzen. *vw*

Meine Meinung

Kazoong, da geht die Post ab. Grafiker Dan Malone hat in die Vollen gegriffen und ein extrem ansprechendes viktorianisches Spielfeld auf den Monitor gezaubert. Wem schon bei *Xenon 2* und *Cadaver* warm ums Herz wurde, darf sich auch hier sofort heimisch fühlen. Wer jetzt nur ein gradliniges Ballerspiel erwartet, wird bald angenehm enttäuscht sein. *The Chaos Engine* ist eine fast perfekte Synthese aus Rollen-, Adventure- und Actionspiel. Die einzelnen Levels sind bis aufs Letzte durchgestylt, überall verbergen sich geheime Bonusräume und Abkürzungen, die man erst im dritten oder vierten Anlauf entdeckt. Nur wer das weitere Vorgehen exakt plant und die eigenen Mannen entsprechend ausrüstet, darf auf Erfolge hoffen. Natürlich machts zu zweit am meisten Spaß, aber auch der Computer-Kumpel wächst schnell ans Herz und will pfleglich behandelt werden. Rundum ein gelungenes Spielvergnügen, das man jedem Actionfreund ans Herz legen darf.

The Chaos Engine spielt man zu zweit.

Mit der passende Wumme gibts kein Halten mehr

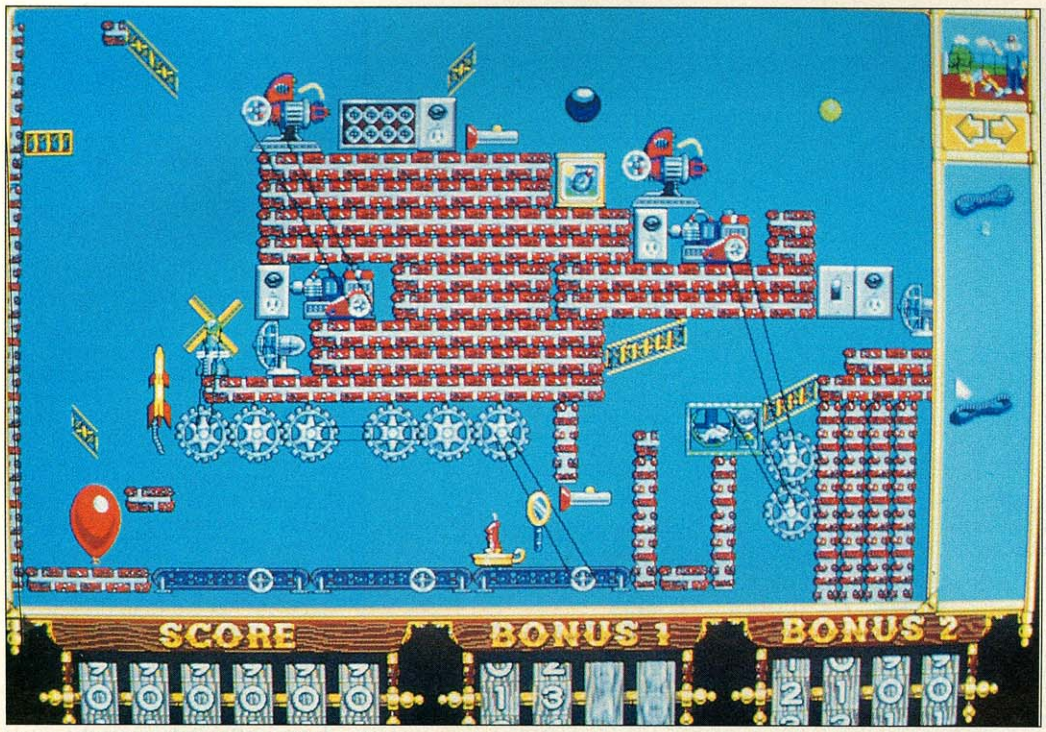
POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Renegade
Zirka-Preis: 90 Mark
Genre: Action

Amiga: 86%

The Incredible Machine

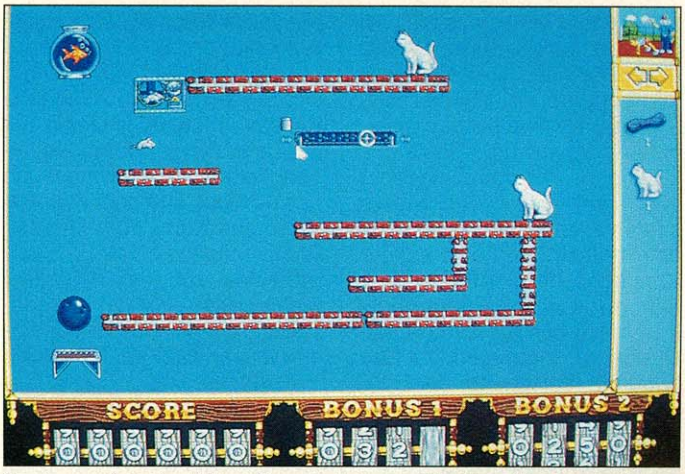
Da glühen die Gehirnzellen: Dynamix´ Knobelspiel fällt nicht nur einmal aus dem gewohnten Rahmen.



Grenzenlos kombinierbar: Im Editor-Modus werden wir kreativ

Denkspiele gibt es viele, neue Spielideen dagegen sind so selten wie ein Sechser im Lotto. Um so dankbarer dürfen Knobelfreunde dem kreativen Geist von Chefdesigner Jeff Tunnel sein, der mit *The Incredible Machine* ein kleines Knallbonbon in das Denkspieleinerlei legte. Dabei ist das Spielprinzip allseits bekannt und bewährt. Schon die ersten animierten Zeichentrickfiguren hatten mit den Phänomenen der Kettenreaktion zu kämpfen. Irgendwo kam eine Kugel ins Rollen, sprang über Wippen, löste Schalter aus, warf Hebel um und brachte eine Reaktion in Gang, an dessen Ende Sylvester eins auf die Rübe bekam und Tom und Tweety sich ins Fäustchen lachten. Wahlweise darf man hier Mickey und Kater Carlo oder Coyote und Roadrunner einsetzen. *The Incredible Machine* macht sich das gleiche Spielprinzip zunutze.

Aus 40 scheinbar wahllos zusammengestellten Haushaltsutensilien müssen wir die passenden aussuchen und durch geschicktes Einbauen die jeweilige Maschine aktivieren. So gibt es z.B. Luftballons, Zahnräder, Scheren, Gummibänder, Taschenlampen, Feuerwerksraketen, Ventilatoren, Förderbänder und Kanonen, die möglichst sinnvoll eingesetzt werden müssen. Insgesamt hält das Programm 80 Denkmaschinen parat, die wir zum laufen bringen müssen. Leider gibt´s in jedem der Level nur eine begrenzte Auswahl an Baumaterial, man muß sich also schon einiges einfallen lassen, bis die Maschine lostuckert und die Aufgabe gelöst ist. Für zusätzliche Hektik sorgt ein sehr moderates Zeitlimit. – Sind wir zu langsam, darf man den Level aufs Neue starten. Zur Belohnung dürfen wir uns ein Paßwort aufschreiben und eine Stufe weitergehen.



Confuse a Cat: Der Mäusefänger wird maschinell auf Trab gehalten

Wer seine eigene Kreativität in die Arena werfen will, der wählt den "Freeform Mode". Hier erwartet uns anfangs ein leerer Bildschirm, den wir nach Herzenslust mit unseren Trampolins, Mäusemotoren und Wippen zubauen dürfen. Um die Ingenieurskünste weiter zu fordern, darf man Luftdruck und Gravitation variieren und so etwa die Fallgeschwindigkeit der Bälle verändern, was sich sofort auf die ganze Maschine auswirkt. Wer seinen Bauvorrat bis aufs Letzte ausreizt, darf sich mittels Datendiskette neue Aufgaben besorgen. Eine noch buntere, abgedrehte Cartoon-Version ist in Vorbereitung. *vw*

Meine Meinung

The Incredible Machine ist genau das richtige Rätselfutter für Spieler, die sich selber nicht ganz ernst nehmen. – Wer vorher nur staubtrockene Schachfiguren über den Bildschirm geschoben hat, wird ob des abgedrehten Sammelsuriums heftigst schlucken. Die anfangs vielleicht angebrachte Skepsis verpufft schon bald an den aberwitzigen Aufgaben. Die vielfältigen Spielelemente rühren in ihrer grenzenlosen Kombinierbarkeit das Herz jedes junggebliebenen unkonventionellen Rätselgnoms. Für ein Denkspiel nicht unbedingt üblich, ist der höchst ansehnliche Soundtrack: Fünfzehn Musikstücke umschmeicheln das Gehör des Bildschirmschraubers. Durch die vorgegebenen Aufgaben entsprechend motiviert, kann man sich an dem eingebauten Editor bedingungslos austoben und seine eigenen unglaublichen Maschinen zusammenbasteln. Wer hier nicht kreativ wird, ist selber schuld.

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Dynamix
Zirka-Preis: 120 Mark
Genre: Denkspiel

MS-DOS: 90%

The Legacy

Die Adventureprofis von Magnetic Scrolls gehen fremd: Für Microprose entwickelte die berühmte Programmiercrew um Anita Sinclair ein fesches Gruselrollenspiel.

Budenzauber: Das Geisterhaus ist angefüllt mit allerhand garstigem Getier

Als einziger noch lebender Nachfahre der Winthrop-Familie erhalten wir eines Tages Post von einem Anwalt. Wir haben geerbt. Und zwar gehört uns nun der winthropsche Landsitz in Neuengland. Das Haus hat zwar schon einige Jährchen auf dem Buckel – immerhin wurden die ältesten Zimmer schon im Jahr 1630 erbaut – aber trotz des Alters ist das Anwesen gut in Schuß. Die Freude über das Erbe währt allerdings nur kurz: Kaum haben wir das Haus betreten, schlägt die Eingangstür zu und läßt sich nicht mehr öffnen. Statt des erwarteten lauschigen Landsitzes ist das Haus der Winthrops ein Tummelplatz für Geister, Untote und miese Monster – in dem wir gefangen sind. Ziel des Rollenspiels *The Legacy* ist es, einen Weg aus dem Spukhaus zu finden. Vor dem Spielstart sucht Ihr Euch wahlweise einen vorgefertigen Helden aus oder bastelt Euch eine eigene Spielfigur, mit der Ihr die Geheimnisse des Gemäuers erforscht. Neben herkömmlichen Charaktermerkmalen wie Gesundheit und Stärke, hat Euer Charakter eine Reihe von Skill-Punkten. Seid Ihr im Haus, seht Ihr die Umgebung in 3D – es wird jedoch nicht à la *Ultima Underworlds* gescrollt, sondern bei jedem Schritt wird quasi umgeblättert. Das Besondere bei der Bildschirmdarstellung: Der Screen ist in verschiedene Fenster unterteilt, die Ihr in der Größe variieren könnt. Neben dem Fenster für die Umgebung gibt es eines, auf dem automatisch eine Karte der aktuellen Etage mitgezeichnet wird sowie eines, auf dem Ereignisse festgehalten werden. Gegenstände, die Ihr unterwegs findet, lassen sich per Mausklick aufsammeln und in Eurem Gepäck verstauen. Allerdings habt Ihr hier nur eingeschränkt Platz zur Verfügung. Trefft Ihr auf Eurer Expedition auf ein Monster, sprechen die Waffen. Da *The Legacy* in der heutigen Zeit spielt, stehen Euch zeitgenössische Waffen wie Pistolen, Flammenwerfer oder Gewehre zur Verfügung. Zum Spielbeginn seid Ihr noch unbewaffnet, die Waffen und die passende Munition müssen erst gefunden werden. *mh*

Meine Meinung

Vom Grundkonzept erinnert der unkomplizierte Gruselspaß *The Legacy* an den Simpeloldie *Don't go alone*. Hier wie dort ist ein mit allerlei untotem Getier wohl gefülltes Spukhaus Tummelplatz für den Rollenspieler. Derweil sich der Klassiker mit schlichter EGA-Grafik begnügte, fährt *The Legacy* mit einer ganzen Menge zeitgemäßer VGA-Monster auf. Leider hat die Bilderfülle und die komfortable Fenstertechnik ihren Preis: Die extra langen Ladezeiten, mit denen *The Legacy* den Spieler traktiert, sind unverzeihlich. Hier hilft nur ein großer Softwarecache von mindestens 2 MByte, der die Ladezeiten auf ein erträgliches Maß herunterdrückt.
Spielerisch ist *The Legacy* dank der kinderleichten Bedienung und den nicht allzu schweren Rätseln vor allem ein Genuß für den gehobenen Einsteiger. Profis, die ein Dutzend Dungeonetagen zum Frühstück vernaschen, werden erst in höheren Etagen des Gruselgemäuers ordentlich gefordert.

Holt den Kammerjäger: Das Haus wird von allerlei miesem Getier bewohnt

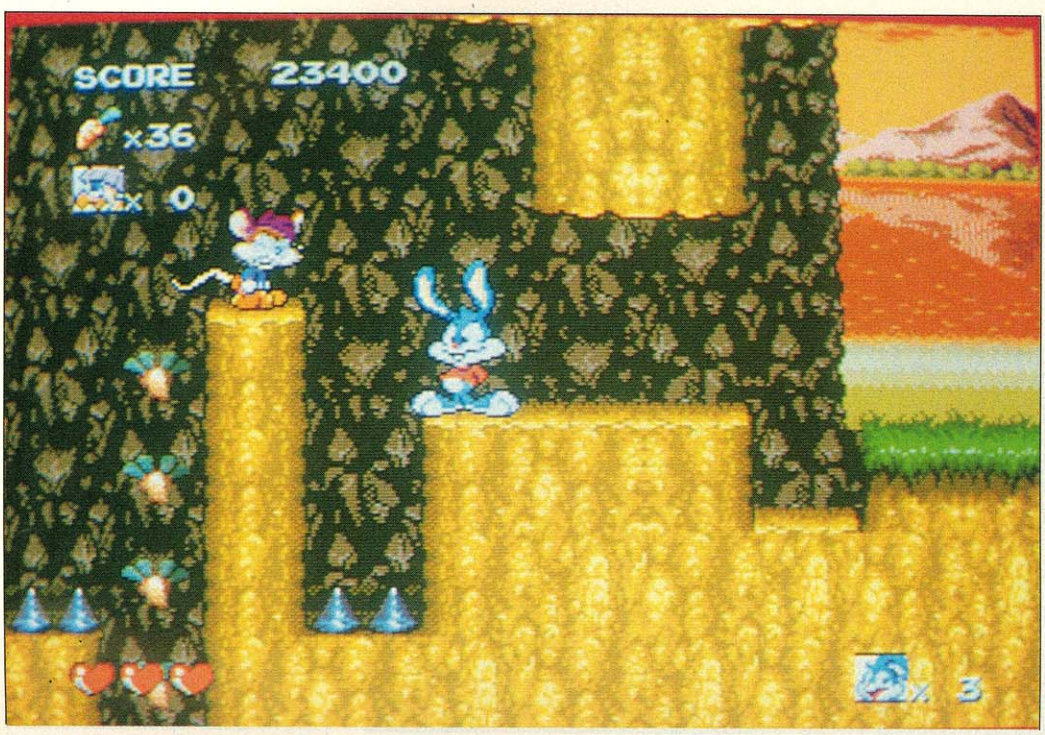
Die Fenster lassen sich auf Wunsch in der Größe variieren

Hersteller: Microprose
Distributor: United Software
Zirka-Preis: 130 Mark
Genre: Rollenspiel

MS-DOS: 77%

Tiny Toon Adventures

We're tiny, we're toony: Kultkarnickel Buster Bunny treibt auch auf Segas Mega Drive sein Unwesen.

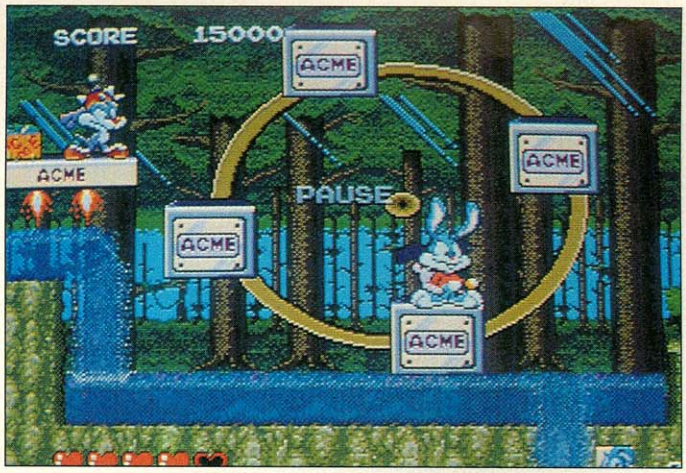


Auch Mäuse haben Läuse: Buster begibt sich auf Möhrenjagd

Ende der 80er geriet Bugs Bunny, Cartoon-Vorzeigehase der Warner Gebrüder, unerwartet ins Abseits und wurde von seinen Nachkommen übertrumpft: Babs und Buster Bunny begeistern mitsamt Gefolgschaft weltweit Kids und Junggebliebene. Die japanische Edelsoftwarefirma Konami kaufte die Rechte für eine Videospielumsetzung und beschert uns nach den erfolgreichen Game-Boy-, NES- und SNES-*Toons* eine Mega-Drive-Variante, die sich spielerisch von allen drei Vorgängern unterscheidet.

Buster plus Gefolgschaft entdecken beim Entrümpeln der "ACME Looniversity" eine geheimnisvolle Schatzkarte. Doch die Vorfreude auf den sensationellen Fund währt nicht allzu lange, denn Bösewicht Montana Max mopst das begehrte Papier und entführt zusammen mit der Kurpfuscherin Gene Splicer die rosarote Babs und einige ihrer Freunde.

In bester *Mario*-Manier spaziert Ihr während des Spiels über eine Landkarte, die Busters Fortschritte auf dem Weg zu Montanas Versteckt zeigt. In bester Hasenmanier hüpft unser Langohr alsdann durch einen gespenstischen Wald, finstere Höhlen, siedende Lava und durch das berüchtigte Toon-Meer, aus dem der Sage nach noch kein Toon heil wieder rausgekommen ist. Diese Welten sind jeweils in einige Levels unterteilt – bereits absolvierte Levels müssen dank integrierter Paßwortoption kein zweites Mal durchhüpft werden, sollten aber: Einige Abschnitte bieten neben dem "offiziellen" Ausgang auch versteckte Alternativen.



Kreisverkehr: Knifflige Geschicklichkeitseinlagen sind die Regel

Auf dem Weg durch die Levels werden eventuelle Feinde genretypisch zerhüpft. Berühren Euch Maxens Schergen, wird Euch Energie abgezogen, die sich aber glücklicherweise mit ab und an herumliegenden Herzchen wieder aufbessern läßt. Des weiteren finden sich die beliebten "Little-Beeper"-Extras, die bei Bedarf den derzeitigen Bildschirm von der gesammelten Feindschaft befreit.

Nach dem erfolgreichen Durchqueren einer Welt wartet der obligatorische Endgegner. Hier geben sich abwechselnd Montana Max oder Gene Splicer die Ehre. Ein paar Hüpfer auf den Kopf und Buster kann seinen Weg fortsetzen. *kn*

Meine Meinung

Auf Nintendos Super NES konnte Buster den Hüpfthron des allmächtigen Mario lediglich ins Wanken bringen, auf Segas 16-Bit-System ist der Staatsstreich geglückt: Buster hat *Sonic* fast problemlos vom Sockel geschubst. Wer aber eine Kopie des abgefahrenen Super-NES-Sequels erwartet, liegt falsch: Konami hat dem Mega Drive ein ganz eigenes Hüpfabenteuer spendiert. Das Jump'n'Run wurde Segas Maschine regelrecht auf den Leib geschneidert. Technisch ist das Modul erwartungsgemäß voll auf der Höhe: Die *Tiny Toons* hüpfen ruckelfrei, kunterbunt und niedlich animiert durch die riesigen Levels. Auch spielerisch bringt das Modul frischen Wind: Die Levels sind abwechlsungsreich und trotzdem sehr geradlinig designt. Zudem ist jede Welt mit neuen Überraschungen und spielerischen Innovationen vollgepackt. Einen Sonderpreis verdient allerdings die tolle Musikuntermalung – selten gab es auf Segas Konsole Besseres zu hören. Wer schon immer eine lustige *Mario-Sonic*-Mischung suchte, wird mit den *Tiny Toons Adventures* bestens bedient.

Hersteller: Konami
Distributor: Konami
Zirka-Preis: 110 Mark
Genre: Geschicklichkeit

Mega Drive: 86%

Tornado

Der Wirbelwind ist los: Nach *F-16 Combat Pilot* schlägt Digital Integration mit *Tornado* endlich ein zweites Mal zu.

Das Cockpit offenbart die High-Tech-Elektronik des NATO-Jägers

Es ist erst 4 Jahre her, da buhlten zwei der besten Flugsimulationen um die Gunst der Käufer: Die Amiga-Versionen von Spectrum Holobytes *F-16 Falcon* und Digital Integrations *F-16 Combat Pilot*. Spectrum Holobytes Flieger hatte damals die Nase vorn. 1993 war es dann soweit: Digital Integration brachte endlich ihre zweite Simulation und wurde bei deren-Entwicklung gar vom Ex-Konkurrenten aus Amerika unterstützt.

Wie der Name schon andeutet, fliegt Ihr in *Tornado* mit dem NATO-Flieger über die computergenerierten Landschaften. Zwei verschiedene Versionen des Europavogels stehen Euch dabei zur Verfügung: Die Abfangjägervariante ADV (Air Defense Variant) und der Luft-Boden-Bomber IDS (Interdictor Strike). Dabei staffierte Digital Integration die simulierten Jäger mit fast allen elektronischen Systemen aus, die auch in der Realität verwendet werden. So erfreuen wir uns zum Beispiel des einzigartigen ADFS-Systems, das uns erlaubt, in nur 200 Fuß Höhe zu fliegen. Die Waffensysteme wurden ebenfalls originalgetreu übernommen.

Außenansichten dürfen beliebig gedreht und gezoomt werden

Wie es sich für einen ordentlichen Simulator gehört, darf vor dem eigentlichen Start natürlich trainiert werden. Ihr dürft Euch dabei in verschiedenen Szenarien im Simulator oder im sicheren Hinterland an die Steuerung und die elektronischen Systeme gewöhnen. Habt Ihr Euch warmgeflogen, warten "echte" Einsätze und der umfangreiche Campaign-Modus. Mittels Einsatzplaner habt Ihr Eure Missionen gründlich vorzubereiten. Hier werden unter anderem die günstigsten Waypoints und Ziele festgelegt.

Seid Ihr erst einmal in der Luft, seht Ihr die Umgebung in detaillierter Vektorgrafik. Neben verschiedenen dreh- und zoombaren Außenansichten, stehen Euch natürlich der Blick aus dem Cockpit und das Infrarotdisplay des Navigators und Waffenmeisters zur Verfügung. Gesteuert wird der Flieger dabei per Tastatur, Joystick, Maus oder Thrust Master.

Wird *Tornado* Euch allein zu langweilig, darf via Modem oder Linkkabel ein zweiter Spieler eingestöpselt. *kn*

Meine Meinung

Digital Integration hat sich zwar ordentlich Zeit gelassen, eine vernünftige Flugsimulation auf die Beine zu stellen, aber das Warten hat sich gelohnt: Nach dem vier Jahre alten *F-16 Combat Pilot* hebt *Tornado* erfreulicherweise senkrecht in die mager besiedelte Atmosphäre der Spitzensimulationen ab. Der NATO-Flieger wird bis ins kleinste Detail mit all seinen genialen und weniger berauschenden Eigenschaften und Apparaturen simuliert – man merkt dem Programm den dreijährigen Recherchierstreß regelrecht an. Doch auch spielerisch steht *Tornado* den Vorzeigesimulationen, wie *Falcon 3.0*, in nichts nach. Neben etlichen Trainingsmissionen, die feinfühlig auf den späteren Pilotenstreß vorbereiten, dürfen natürlich reine Kampfmissionen und einige sehr knackige Campaigns gespielt werden. Besonderes Lob verdienen die Zweispieleroption und der Command-Modus, in dem der Kleinkrieg ganz persönlich vorbereitet, geflogen und verantwortet werden muß. Auch der Missionsplaner ist in seiner Einfachheit und Wirkungsweise schlichtweg genial. Sehnt sich Euer Fliegerherz nach anspruchsvollen Luftabenteuern mit gehobenem Schwierigkeitsgrad, solltet Ihr *Tornado* nicht auslassen.

Hersteller: Digital Integration
Distributor: Rushware
Zirka-Preis: 120 Mark
Genre: Simulation

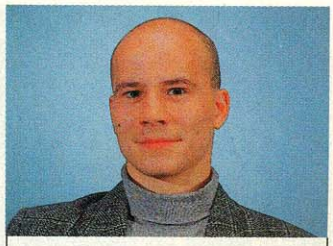
MS-DOS: 87%

Traps and Treasures

Die Piraten sind los: In *Traps and Treasures* dürft Ihr den Joystick kreisen lassen, daß die Balken krachen. – Starbyte präsentiert Jump'n'Run-Freuden aus der Seeräuberzeit.

Übers Ohr gehauen: Mit den Händlern kann um Geld gespielt werden.

Die Zeiten, als Seeräuber und Piratengesindel die sieben Meere dieser Welt verunsicherten, sind längst vorbei – doch um ihren Ruf brauchen sich die rauhbeinigen Gefährten keine Sorgen zu machen. Märchen, Filme und Spiele um Piraten und deren Schicksale liegen stark im Trend. Die Bochumer Spieleschmiede Starbyte nutzte die Gunst der Stunde und brachte einem Bilderbuchpiraten das Springen bei. In *Traps & Treasures* darf sich der Seebär Flynn in Jump'n'Run-Gefilden beweisen. Der berüchtigte Captain Redbeard entführte die gesamte Mannschaft unseres Hauptheldens. Um seine Freunde zu retten, muß Flynn vier ultralange Level durchqueren. Damit es nicht zu einfach wird, behindern Euch die Vasallen Redbears und natürliche Todfeinde eines jeden ehrlichen Piraten: So treiben sich Fische, Seesterne, Untote und angeknabberte Mumien in den Leveln herum. Da heißt es, mit Vorsicht zu Werke gehen, denn die Lebensenergie, in *Traps and Treasures* in Form von Punkten zu bestaunen, ist knapp bemessen. Jeder Punkt ist mit einem Vitaminbalken verknüpft, der verbraucht zum Abzug des Punktes führt. Einzige Hoffnung, diesem Schicksal zu entkommen, sind herumliegende Früchte, die eingesammelt zur Aufüllung des Balkens führen. Neben dem Fruchtsalat stößt Flynn ab und zu auf eine Schatzkiste, die prall mit Gold und Silberlingen gefüllt ist. Natürlich werden auch diese kostbaren Kleinode eingesackt. Später wird in einem Shop bare Münze gegen Energiepillen, Extrawaffen und andere Nützlichkeiten gehandelt. Seid Ihr gerade nicht liquide, könnt Ihr gegen den Ladenhüter ein Spielchen wagen und Euch so den fehlenden Knaster organisieren. In folgenden Leveln halten neben den Piratenfeinden natürliche Unbilden Flynn auf. Um sich einen Weg durch die oft verbauten Level zu schaffen, kommt Flynn selbst um Kistenschieben, Stricke knüpfen und Schlüssel einsammeln nicht herum. Arbeitserleichternde Utensilien können Euch derweilen den Tag verschönern: Eine Karte verschafft Euch den nötigen Levelüberblick und mit einer Petroleumlampe könnt Ihr Licht in dunkle Gemäuer bringen. *cd*



Meine Meinung

Es ist kaum zu glauben, doch die Bochumer bringen die Spezialchips des Amigas ordentlich ins Schwitzen. Musikalisch wird dem Spieler zünftige Schunkelkost geboten und auch grafisch braucht sich *Treaps and Treasures* nicht hinter internationalen Produktionen zu verstekken. 32 Farben-Butterweich-Scrolling und sehenswerte Unterwassereffekte heben die Schatzjagd in gehobene Grafikbereiche. Der Spielwitz liegt eindeutig auf der Knobelseite, denn gerade auf diesem Gebiet wird der hilfsbereite Pirat gefordert. Ein Knöpfchen hier, ein loses Steinchen da und ein Schlüsselchen dort, fordern der Spieler nicht nur in der Joystick-Arbeit. Wem Jump'n'Runs zu stumpf und Adventures zu anstregend sind, sollte sich einmal an der Mixtur aus gehobener Rätselkost und kniffligen Springspaß probieren.

In flüssiger Umgebung fühlt sich der Flynn ziemlich unwohl

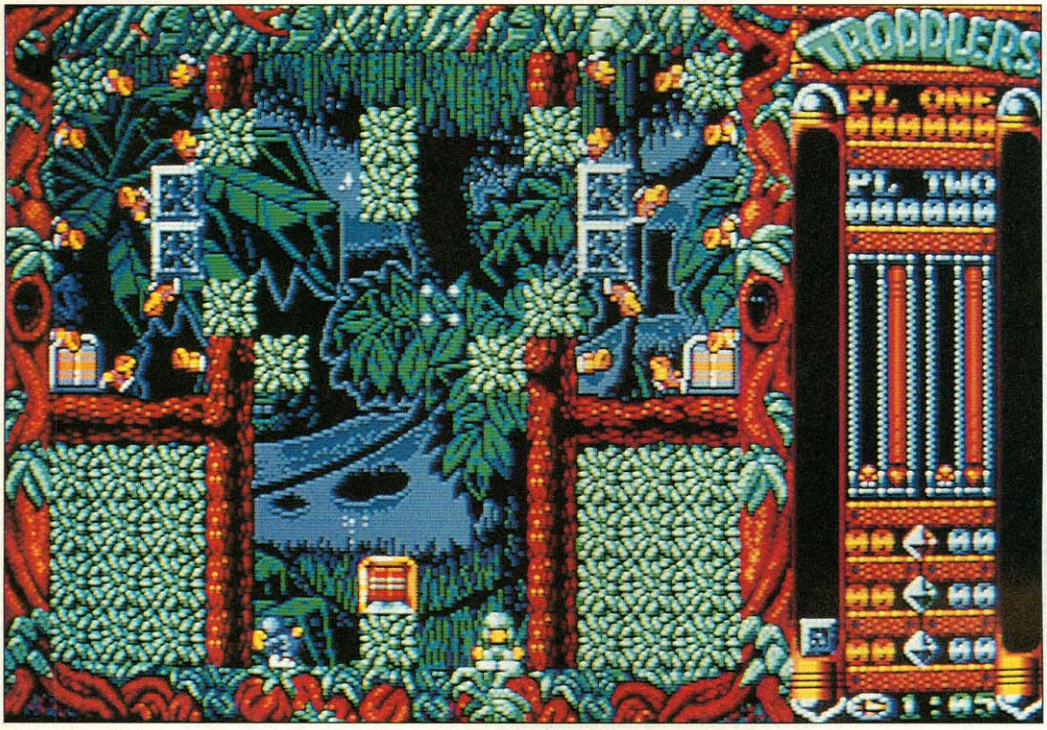
Auf der Jagd nach verlorenen Schätzen: Nur agile Spieler machen Punkte.

Hersteller: Starbyte
Distributor: Starbyte
Zirka-Preis: 80 Mark
Genre: Geschicklichkeit

Amiga: 71%

Troddlers

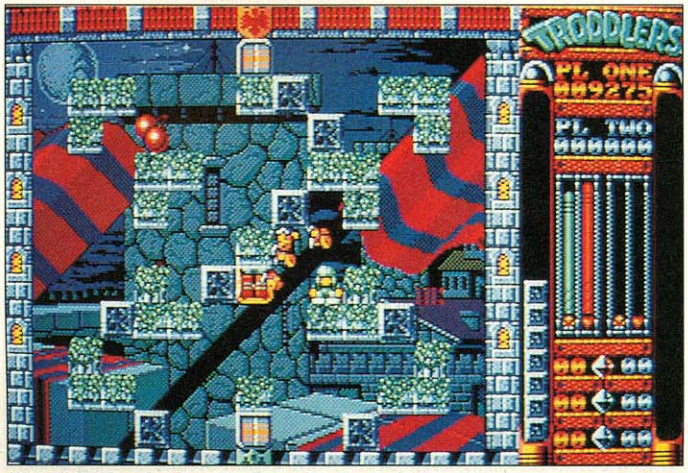
Storm meets *Lemmings*: Mit *Troddlers* ist den Briten ein niedliches Denkspiel geglückt.



Zu zweit geht's gegen- oder miteinander auf *Troddlers*-Suche

Vor langer, langer Zeit lehrte der Zaubermeister Divinus den beiden Lausbuben Hokus und Pokus das Zaubern. Dies wollte jedoch nie so recht klappen, denn die beiden Knaben schliefen entweder während der Arbeit oder schlemmerten in des Zauberers Speisekammer. Als Strafarbeit durften die beiden eines wunderschönen Tages das dunkle Kämmerlein des Lehrers aufräumen und bauten dabei ordentlich Mist: Durch einen mehr oder minder unglücklichen Umstand entschwanden des Zauberers Lieblingstierchen, die *Troddlers*, durch einen Teleporter und gleichzeitig auch jede Menge blutrünstiger Vampire. Divinus seinerseits war natürlich stocksauer und warf die beiden Knaben ebenfalls in den Teleporter, auf daß sie seine geliebten *Troddlers* wieder zurückbrächten.

Ihr schlüpft nun in die Rolle von Hokus, ist ein Freund dabei, übernimmt dieser Pokus. In über 100 Levels muß jetzt eine bestimmte Anzahl *Troddlers*, ähnlich wie bei *Lemmings* zum Ausgang bugsiert werden. Die *Troddlers* haben dabei jedoch die Eigenschaft, Wände hochzugehen und sogar an der Decke entlang zu laufen. Ihr hingegen könnt in Eure nächste Umgebung Steine zaubern, um den kleinen Tierchen so den Weg zum Levelausgang zu ebnen. Sind Euch die selbst gesetzten Steine im Weg, dürft Ihr sie wieder hinfortzaubern. Für jedes Level habt Ihr eine bestimmte Anzahl dieser Blöcke zur Verfügung, um den *Troddlers* eine Brücke zum Ausgang zu schlagen. Zaubert Ihr jedoch ein Steinchen an eine Stelle, über die sich gerade eines der Tiere bewegt, haucht dieses sein Leben aus. Zudem sorgen ein Zeitlimit und in höheren Levels auftauchende Zombies für Aufregung. Letztere dürfen den Teleporterausgang natürlich nicht erreichen und sollten schnellstmöglich neutralisiert werden.



Die *Troddlers* laufen sogar an Decke und Wand entlang

Habt Ihr einen Freund zur Hand, dürft Ihr entweder mit oder gegen ihn antreten. Im "Team-Mode" helfen sich die Spieler gegenseitig, während im "War-Mode" jeder auf seine Tierchen aufzupassen hat und den gegnerischen *Troddlers* den Weg versperren oder sie zu vernichten gedenkt. *kn*

Meine Meinung

Es ist offensichtlich, daß sich Storms Entwickler nicht wenig bei den *Lemmings* bedient haben. Ebenso wie die Konkurrenzknuddel aus dem Hause Psygnosis wetzen die *Troddlers* hübsch animiert und überaus niedlich über den Bildschirm. Das "Bring-mich-nach-Haus"-Spielprinzip kennen wir ebenfalls von den Grünschöpfen. Die neuen Ideen mit den Zaubersteinchen und den wändeerklimmenden Tierchen ist zwar Storms Eigenprodukt, kann dabei allerdings nicht mit der innovativen Vielfalt der *Lemminge* mithalten. Die Steuerung entpuppt sich aber als äußerst korrekt und recht einfallsreich. Auch grafisch geben die *Troddlers* einiges her – besonders die Hintergrundbilder sehen stellenweise wirklich gut aus. Musikalisch haben sich die *Troddlers*-Macher allerdings nicht übernommen: Die nicht sehr zahlreichen Musikstücke gehören nicht gerade zum kompositorischen Nonplusultra und fangen auf Dauer gar an zu nerven. Alle *Lemmings*- und Niedlichkeitsfanatiker sollten sich das Spiel trotzdem zulegen. Kurzweilige Unterhaltung inklusive fetzigem Zwei-Spieler-Modus ist garantiert.

Hersteller: Storm
Distributor: Rushware
Zirka-Preis: 90 Mark
Genre: Denkspiel

Amiga: 73%

Turrican 3

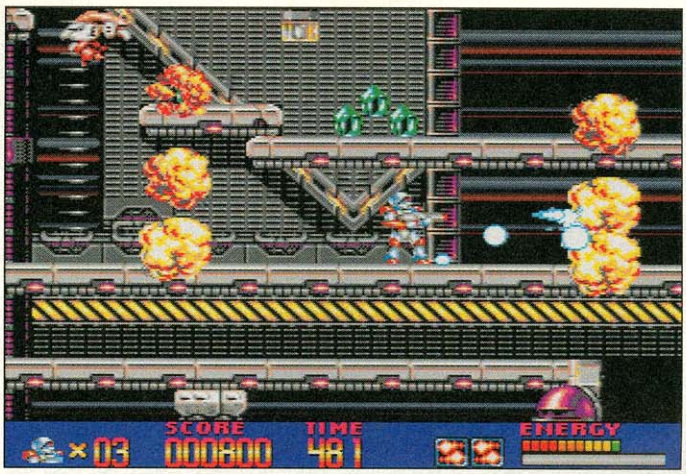
Für *Turrican*-Fans fällt Ostern und Weihnachten zusammen: Der dritte Teil übertrifft alle Actionspiele, die es je für den Amiga gab.

Paula, Denise und Agnus führen im schützenden Gehäuse des Amigas ein beschauliches Dasein und witzeln regelmäßig über anspruchslose Programmierkünste. Doch ein Name versetzt das fidele Trio in Angst und Schrecken: Factor 5. das angeschlossene Laufwerk von einem Produkt der deutschen Technokraten, ist die Faulenzerei vorbei und unnatürlicher Streß bestimmt die nun folgenden Stunden. Ob *R-Type*, *Katakis*, *Turrican 1 & 2* oder *B.C. Kid* – die Chips hält beim Klang dieser Namen nichts mehr auf den Sockeln, und wer seinen Amiga nicht gut abgedichtet hat (Fensterkitt hat sich bestens bewährt), darf sich alsbald neue Customs zulegen. Nach über zwei Jahren Urlaub bekommt das fidele Trio jetzt wieder das große Zittern und Wehklagen: *Turrican 3* geht zum Großangriff über.

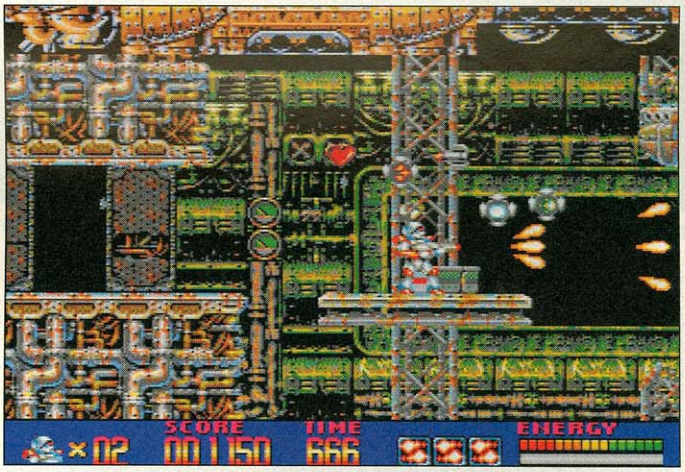
Wie gehabt, zwängt sich unser Held in die bewährte Stahlschale, um die japanophile Geliebte aus den Klauen eines ebenfalls fernöstlichen Obermotzes zu befreien. Seine alten Stärken hat *Turrican* dabei natürlich nicht verloren: Sprungkräftig wie eine Antilope bezwingt er Unmengen Plattformen, drollig rollend überzieht er finstere Feindscharen mit Bomben und schußfest röstet er mit seiner Plasmaknarre alles, was nicht niet- und nagelfest ist. Flexibel, wie der Mann von heute ist, sammelt *Turrican* die verschiedenste Munition für sein Kanönchen: Ob Streuschuß, Laser oder Plasmakanone –beim Anblick des *Turrican*schen Waffenarsenals würde selbst Rambo das Eisenherz in die Bermudashorts schlüpfen. Als neue Zugabe darf der Metallmann nun in feinster Spiderman-Manier ein Techno-Lasso schwingen, das ihn über finstere Abgründe oder auf erhöhte Plattformen hilft. Auf Knopfdruck fährt er das Lasso aus und schwingt je nach Joystick-Bewegung.

Durch satte 15 Levels knattert unsere Kampfmaschine und legt sich von altbekannten Walkern bis hin zu Facehuggern mit allem an, was ihm entegegenhüpft. Fällt es einem Finsterling ein, Euch zu berühren, wird dem liebgewonnenen Turrican Energie abgezogen, die sich allerdings mit den zahlreich herumtrollenden Herzchen wieder aufmöbeln läßt.

Glücklicherweise stellt *Turrican 3* keinerlei technische Ansprüche: Allein Paula, Denise und Agnus werden benötigt –Zweitlaufwerke und Speichererweiterungen dürfen übersehen werden: *Turrican 3* läuft mit 512 KByte und wurde auf nur eine Diskette gequetscht. *kn*



Flammendes Inferno: *Turrican* spielt wieder mit dem Feuer



Ein langer Fall, ein lauter Knall und *Turrican* ist Altmetall

Der *Turrican* ein wenig hinkt –ob er wohl seiner Freundin winkt?

Meine Meinung

Es ist einfach erstaunlich, was da auf einer kleinen Diskette schlummert: *Turrican 3* schlägt alles für den Amiga bisher Dagewesene und darf ohne Frage als das beste Actionspiel angesehen werden, was es je für Commodores Maschine gab oder auch geben wird. Das Spiel ist der furiosfantastische Abschluß einer fünfjährigen Erfolgsstory und gleichzeitig das beste Beispiel, was versierte Programmierer und Spieldesigner aus dem Amiga kitzeln können. Ohne auch nur ein klitzekleines Ruckeln schießt sich Eisenbeißer *Turrican* durch toll animierte Gegnerscharen, bestes Parallax-Scrolling und riesengroße Endgegner. Doch auch spielerisch haben die Deutschen wieder voll ins Schwarze getroffen: Dank Unmengen Bonushöhlen und innovativen Spielelementen spielt sich die Mischung aus *Super Mario Bros.*, *Castlevania* und *Super Probotector* besser den je. Wer sich dieses Spiel nicht kauft, darf seinen Amiga gleich aus dem Fenster werfen.

Hersteller: Factor 5
Distributor: Rushware
Zirka-Preis: 80 Mark
Genre: Action

Amiga: 86%

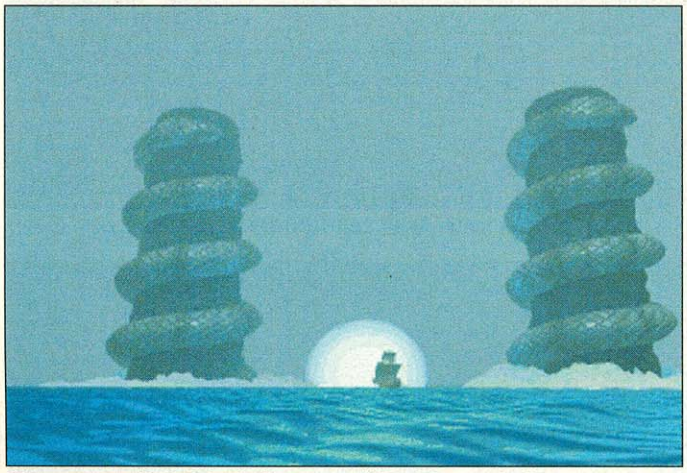
Ultima 7, Teil 2: Serpent Isle

Lord British ohne Ende: Richard Garriots Rollenspielepos auf dem Fantasy-Kontinent Britannia geht bereits in die neunte Runde.

Isometrisch: Bei *Ultima* zeigt sich die Umwelt von oben

Als Avatar kommt man nicht zur Ruhe. Sage und schreibe zum neunten Mal, Datendisketten eingeschlossen, dürfen geneigte Rollenspieler schon die hochglanzpolierte Rüstung anschrauben und sich ins Vergnügen stürzen. Thematisch knüpft *Ultima 7, Teil 2: Serpent Isle* natürlich an den ersten Teil der "Guardian"-Reihe an. Glaubten wir damals noch, den Finsterling aus einer anderen Dimension endgültig in den Orkus geblasen zu haben, entpuppt er sich diesmal als putzmunter. Der geschuppte Mordbube hat sich zwar aus der unmittelbaren Umgebung von Lord British zurückgezogen, spinnt aber auf einer geheimnisvollen Insel weiter an tödlichen Intrigen. Es kommt, wie es kommen muß. Lord British ruft seine treuesten Vasallen zu Hilfe und wir dürfen mal wieder mit unserem digitalen Alter Ego, dem Avatar, ins Abenteuer segeln.

Ziel der Reise ist die mysteriöse "Serpent Isle", wo wir bald auf Abkömmlinge von einst aus Britannia geflohenen Sklaven treffen. Unser so geliebter Freund und König Lord British wird von diesen unglücklichen Gesellen gefürchtet und gehaßt. Das zweite große Geheimnis der Inseln – die Ruinen und Artefakte eines uralten Schlangenkults. Ob dieser Kult wirklich längst vergangen ist oder nur im Verborgenen schlummert, wird sich erst im weiteren Verlauf der Handlung zeigen.



Stimmungsvoll: Solch ein Vorspann läßt einiges erhoffen

Spieltechnisch hat sich zum Vorgänger *The Black Gate* fast nichts geändert. Wir steuern unsere Rollenspiel-Party mit der Maus durch eine Landschaft, die aus einer scrollenden Vogelperspektive gezeigt wird. Fast alle Gegenstände auf dem Bildschirm lassen sich manipulieren oder mit der Maus aufnehmen. Auf Befehls-Icons können wir dabei völlig verzichten. Der "intelligente" Maus-Cursor reagiert automatisch auf die Umwelt und hält jeweils die der Situation angemessene Aktion bereit. Inventorys, Ausrüstungs- und Charaktermenüs erscheinen nur auf Knopfdruck auf dem Bildschirm. Ist die jeweilige Aktion ausgeführt, verschwinden sie wieder und wir dürfen die Landschaft in ihrer ganzen detaillierten Pracht genießen. Haben wir uns zum Gespräch entschlossen, erscheint ein Bild des jeweiligen Gegenübers auf dem Bildschirm. *vw*

Meine Meinung

Geht es ums Geldverdienen, dann macht den Amerikanern so schnell keiner etwas vor. Auch bei der texanischen Softwareschmiede Origin beweist man ausgeprägten Finanzsinn. Da wird eine thematisch eng verknüpfte Geschichte gleich in zwei vollwertigen Programmen und einer zusätzlichen Datendiskette verwurstet. Etwas weniger finanzieller Aufwand hätte uns Spieler zwar gefreut, aber sei´s drum, auch Programmierer verlangen nach Lohn und Brot. Durch das neue und unbekannte Szenario von *Serpent Isle* werden wir umgehend wieder versöhnt. Neulingen wird der Einstieg erleichtert, Avatar-Veteranen freuen sich über einen unverbrauchten Spielplatz. Steuerungstechnisch hat sich zum ersten Teil kaum etwas getan. Mit dem nötigen Fingerspitzengefühl und einem hoffentlich schnellen Rechner (33 MHz wären nicht schlecht) sollte es keine größeren Probleme geben. Aus dem arg "verbugten" ersten Teil hat man gelernt. – Jetzt kommen wir ohne größere Programmabstürze durchs Rollenspielleben.

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Origin
Zirka-Preis: 120 Mark
Genre: Rollenspiel

MS-DOS: 85%

Ultima Underworlds 2

Ab in den Untergrund: Mit "Labyrinth of Worlds" zieht die Looking Glass Crew alle Register der scrollenden Monsterkunde.

Schwerter schwingen, Köpfe springen: Den Monstern geht´s an den Kragen.

Vor zwei Jahren schockte Origin die Konkurrenz mit einem kleinen programmiertechnischen Geniestreich. Zusammen mit den Programmierern Paul Neurath und Doug Church, die damals noch unter dem Firmennamen "Blue Sky Productions" auftraten, veröffentlichte man *Ultima Underworlds – The Stygian Abyss*. Die geneigten Monsterklopper wurden in ein riesiges Kellerverlies versetzt, in dem sie sich völlig frei bewegen konnten. Auf Mausklick scrollten Wände, Fußboden und Decke in alle Richtungen. Vorbei die Zeiten, in denen Dungeonwände und Landschaften nur schrittweise und in 90-Grad-Winkeln umgeklappt wurden. – Für Rollenspiele eine kleine Revolution. Kein Wunder, daß man sich bei Origin die Hände rieb, ob des gelungenen Coups und mit Hochdruck an einer Fortsetzung werkelte.

Wieder werden wir in Richard Garriotts Privatuniversum versetzt und sehen in Britannia nach dem Rechten. Unser Erzfeind, der Guardian, hat kurzerhand das komplette Schloß von Lord British in einen riesigen Edelstein eingeschlossen. Im weiteren Verlauf der Handlung müssen wir acht Parallelwelten besuchen, um den Zauber des Gegners zu brechen.

Die Grafik des zweiten Teils ist deutlich detailierter

Ultima Underworlds 2 - The Labyrinth of Worlds beeindruckt zuerst einmal durch ein um fast 30% größeres Sichtfenster, durch das wir unsere Umwelt wahrnehmen. Abgesehen von dem dadurch gewonnenen Überblick, sind die anderen Veränderungen rein kosmetischer Natur. Einige Icons haben den Platz gewechselt, sonst bleibt alles beim alten. Wir steuern mit Maus oder Tastatur einen Solocharakter, den wir vor Beginn des Abenteuers aus gut einem Dutzend Klassen auswählen können. Je nach eigenen Vorlieben folgen wir dem Weg des Schwertes, der Magie oder versuchen uns in beiden Künsten. Gekämpft wird in beiden Fällen in Echtzeit. Mit der Maus steuern wir den Schwertarm des Helden, der in drei Schlagvarianten auf die Gegner eindrischt. Durch jede Aktion sammeln wir Erfahrungspunkte. – Bei anderen Personen im Spiel darf man diese Punkte gegen Trainingseinheiten eintauschen und so rund zwanzig unterschiedliche Fähigkeiten verbessern. *vw*

Meine Meinung

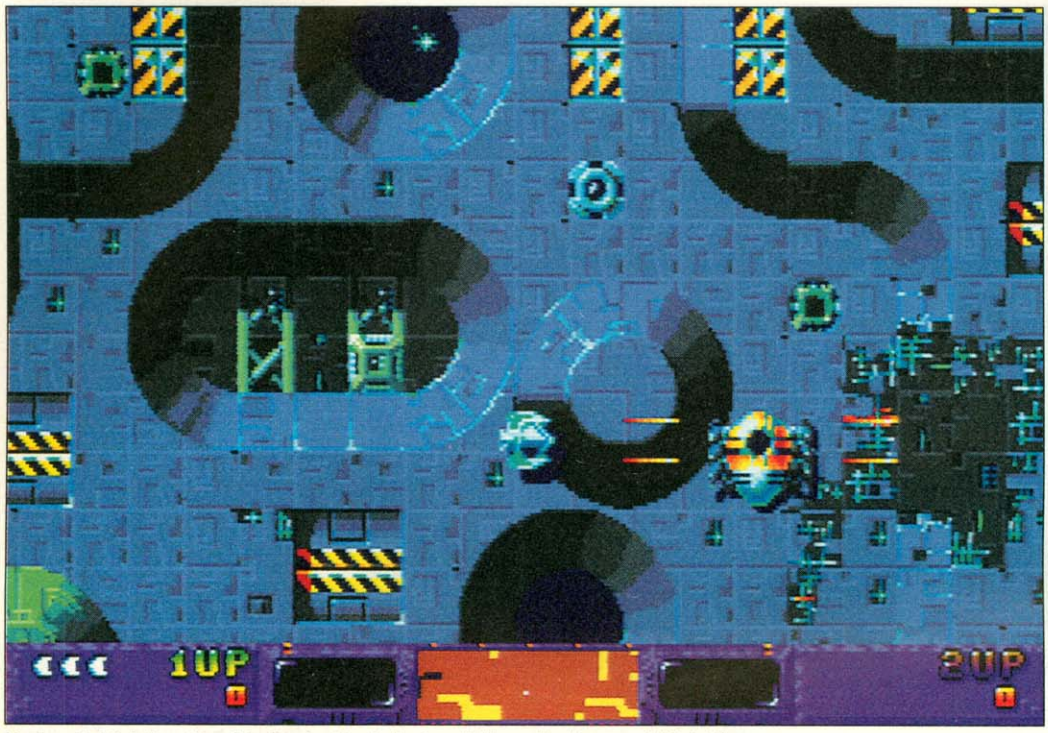
Wer nach Gründen sucht, um sich einen schnellen Computer zu kaufen, hier ist er. Die nötige Rechenpower vorausgesetzt, wird *Ultima Underworlds 2* für jeden Rollenspieler zu einem überirdischen Erlebnis. Kein anderes Programm versetzt uns so realistisch in eine künstliche Umwelt. Durfte man im ersten Teil noch über die arg pixeligen Monster mäkeln, gibt´s jetzt auch hier nichts mehr zu meckern. Selbst im handfesten Clinch bleibt die Haut des Gegenübers ansehnlich. Wer die erste, etwas zähe halbe Stunde im Schloß überstanden hat und die Tür zum ersten Dungeon aufgeschlossen hat, ist rettungslos verloren. Der Spielsog ist so gewaltig, daß man für die wirkliche Umwelt verloren ist. Ging es im ersten Teil storytechnisch noch etwas spröde zu, hat man jetzt in die Vollen gegriffen. In jeder der acht Welten schlummern saftige Geschichten, witzige Dialoge und knackige Rätsel. Als Sahnehäubchen werden jede Menge Geschicklichkeitseinlagen geboten, die dank der fixen Steuerung problemlos zu schaffen sind. Ein kleines Meisterwerk.

Hersteller: Origin
Zirka-Preis: 120 Mark
Genre: Rollenspiel

MS-DOS: 91%

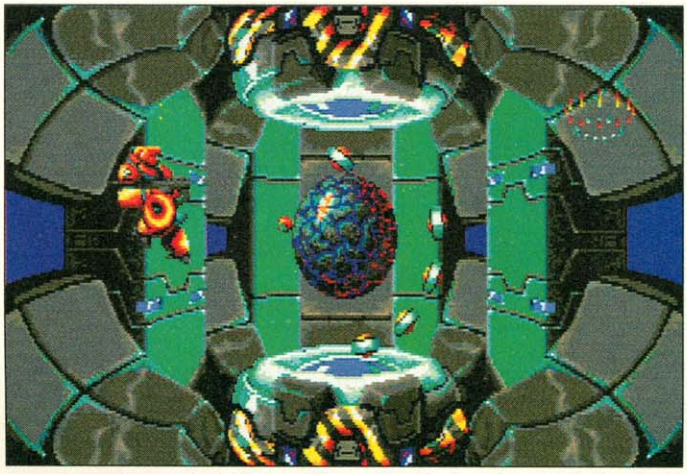
Uridium 2

Auf dem C 64 ein Klassiker – für den Amiga brandneu: *Uridium 2* ist eine Herausforderung für jeden Actionspieler.

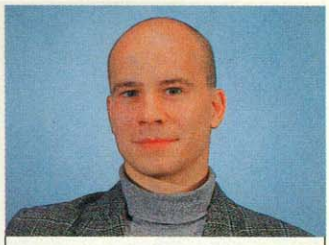


Horizontal total. – Der Manta zischt pfeilschnell über die Raumschiffplattformen.

Eines der spektakulärsten C 64-Spiele war die Weltraumschlacht *Uridium*. Andrew Braybrook schuf damals eines der besten Ballerspiele, die je auf dem C 64 liefen. Sechs Jahre später raffte sich der Stardesigner noch einmal auf und setzte den zweiten Teil in Szene. Wie im ersten *Uridium*, rast Ihr in horizontaler Lage über einer waffenstarrende Raumschiffplattform. Nur wenn Ihr Euch eine gewisse Zeit auf der Plattform halten könnt und einige der angriffswütigen Verteidiger aus dem Weg räumt, wird Euch der Weg ins nächste Level geebnet. Außer den fest verankerten Kanonen, die Euch entgegenballern, warten unzählige fliegende Verteidiger auf den Mantapiloten. In diesen Reihen tauchen wohlbekannte Angriffsformationen wieder auf, die schon auf der C-64-Version von sich reden machten. Insgesamt trollen sich bis zu neun Formationen über eine Plattform. Jede dieser Wellen ist mit einem bestimmten Verhaltensmuster ausgerüstet, die der geübte Mantapilot mit einem Blick erkennt. Im Verbund bis zu zehn Flugzeugen stürmen die fliegenden Unholde auf die Manta los. Neben den bekannten Linien oder Reihengebilden, darf auch die Z-Formation nicht fehlen. Räumt Ihr eine Angriffstaffel komplett aus dem Weg, ensteht aus dem letzten Raumschiff eine Extrawaffe. Die Waffe wird per Zufallsprinzip ausgewürfelt und muß in einer bestimmten Zeit eingesammelt werden, ansonsten verschwindet das Extra wieder. Die Qual der Wahl bei der Aufrüstung ist groß, mit Smart Bombs, Laserkanonen, Luft-Boden-Raketen und Torpedos kann die Feuerkraft der Manta erhöht werden. Ist eine bestimmte Zeit abgelaufen oder Eure Extrawaffe leergefeuert, seid Ihr wieder auf die allgegenwärtige Kanone angewiesen. Habt Ihr Feinde und Zeit überstanden, dürft Ihr auf der Plattform landen. Doch damit nicht genug, denn in einer Generatorkammer muß noch der Reaktorkern der Plattform zerstört werden. Ihr wechselt vom Schiff in einen Raumanzug, mit dem Ihr durch die Schwerelosigkeit schwebt. Habt Ihr die Schutzschilde beseitigt, müßt Ihr herabfallenden Steinen ausweichen und versuchen, Extras zu ergattern. In den höheren Leveln tauchen zusätzliche Hindernisse und Radarstörungen auf. Bei der neuen *Uridium 2*-Version durfte ein Zweispielermodus nicht fehlen. *cd*



Neu: In der Generatorkammer können Punkte und damit Extraleben eingesammelt werden



Meine Meinung

Sowohl die technische Umsetzung, wie das klassische Spieldesign brauchen keinen Vergleich mit der Konkurrenz zu scheuen. Technisch holt *Uridium 2* alles aus dem Amiga heraus: Im erweiterten Farb-Mode und mit 50 Bildern pro Sekunde katapultiert sich *Uridium 2* in vordere Grafikregionen, dabei erfreuen Metalleffekte und superschnelles Parallax-Scrolling das Auge des Action-Freundes. Musikalisch hält sich die Ballerorgie an das vertraute Vorbild, nun im 4-Kanal-Stereo-Sound und heizt mit Spitzen-Samples den Spieler an. Für Neueinsteiger kann *Uridium 2* schnell zum frustrierenden Erlebnis werden, denn der hohe Schwierigkeitsgrad brachte schon gestandene Ballerexperten zur Verzweiflung. Doch mit etwas Mut und Durchstehvermögen bleibt *Uridium 2* eine der besten Action-Errungenschaften, die in diesem Jahr auf dem Amiga zu finden sind.

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Renegade
Distributor: Rushware
Zirka-Preis: 80 Mark
Genre: Action

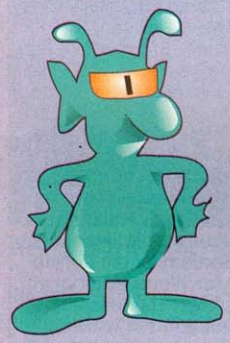
MS-DOS: 82%

SPIELE POWER

Die knallbunten Spiele-Bücher von Markt&Technik

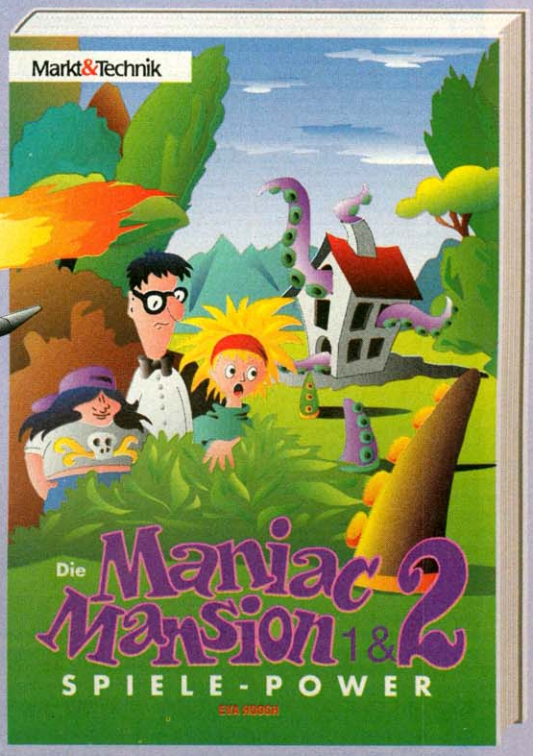
Die X-Wing-Piloten-Power

PC
Richard Eisenmenger
Ausgezeichnetes Pilotenhandbuch zum großen Kultspiel aller Star-Wars-Fans.
Flugkadetten, dieses Buch ist für Euch! Das Spiel ist nicht leicht. Hier führt ein Profi durch die Galaxis. Auch die schwierigsten Flugmissionen könnt Ihr nun mit Bravour meistern!
1993, 224 Seiten
ISBN 3-877**91-443**-8
DM 19,80



DIE LEMMINGS-2-SPIEL-POWER

PC und Amiga
Rainer Babiel
Um endlich wieder ruhig schlafen zu können, will man doch auch im schwierigsten Level wenigstens einen grünhaarigen Wicht retten, oder? Also, her mit diesem farbigen Spiel-Power-Buch, und die Goldmedaillen winken. Uff!
1993, ca.150 Seiten, ISBN 3-877**91-494**-2
DM 19,80



Die Maniac-Mansion-1&2-Spiele-Power

PC
Eva Hoogh
Der schrillste Spielhit des Jahres auf's unterhaltsamste gelöst! Aber nicht nur „Der Tag des Tentakels" wird geknackt, auch der KLassiker Maniac Mansion 1 wird noch einmal vom Keller bis zum Speicher durchleuchtet! Wer keinen
Besuch bei den Irrsinnigen Edisons auslassen will, braucht dieses tolle, knallbunte Buch!
1993, 128 Seiten, ISBN 3-877**91-508**-6, DM 19,80

Die ...Quest-Spiele-Power

PC und Amiga
Christian Rogge
Das vollständige „Quest-Kompendium"! Ein ausgezeichneter Spieleführer zu der weltberühmten Spielereihe von Sierra. Alle Versionen von Space Quest (I-V), King's Quest (I-VI), Police Quest (I-III), Eco Quest (I-II), Quest for Glory (I-III) werden komplett gelöst. Außerdem gibt es Karten und Punktelisten zur exakten und schnellen Orientierung.
1993, 238 Seiten
ISBN 3-877**91-500**-0
DM 24,80

Super Mario World

Super Nintendo
R. Babiel/U. Krockenberger/J. Matheuzig
Das vollständige, farbige Steuerungs-ABC für Mario und Yoshi. Alle Levels werden komplett gelöst. Das ist der siebte Jump'n'Run-Himmel!
1993, 128 Seiten
ISBN 3-877**91-453**-5
DM 19,80

The Legend of Zelda III

Super Nintendo
Eva Hoogh
Das ausführliche Superbuch zum Kultspiel! Alle Rätsel werden gelöst, beste Kampfstrategien vorgeschlagen und viele Extras gefunden.
1993, 250 Seiten
ISBN 3-877**91-413**-6
DM 29,80

Adventures

Rainer Babiel and friends
Ein farbiges Genre-Buch der Spitzenklasse!
Alone in the Dark, Indiana Jones 4, Laura Bow 2, Freddy Pharkas, Maniac Mansion 2, Monkey Island 2, Sherlock Holmes, Space Quest 5, Eric, The Unready.
1993, 224 Seiten
ISBN 3-877**91-472**-1
DM 24,80

Markt&Technik

GESAMTKATALOG

Bitte senden Sie mir den Markt&Technik Gesamtkatalog kostenlos zu.

Vorname, Name

Straße, Nummer

1071/5 PLZ, Ort

Markt&Technik Buch- und Software Verlag GmbH & Co., Hans-Pinsel-Str. 9b, 85540 Haar

Markt&Technik-Fachbücher erhalten Sie bei Ihrem Buchhändler, im PC-Fachhandel und in den Computer-Abteilungen der Warenhäuser!

Zeilbeck & Natzeck · Design Company

Wall Street Manager

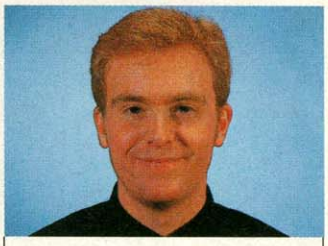
Gier, Geld & Ganoven – in Interplays Wirtschaftsspiel wandelt Ihr auf den Spuren von Gordon Gekko und erobert die Wall Street.

POWER-TIP: Gold allein macht auch nicht glücklich

Zum College-Abschluß bekommt Ihr von Euren wohlhabenden Eltern zweihunderttausend Dollar geschenkt. Jeder normale Mensch würde einen Hawaii-Urlaub buchen und sich einen Sportwagen kaufen – doch in Computerspielen ist bekanntlich alles anders: Von dem Geld mietet Ihr ein Hinterhofbüro und gründet eine Brokerfirma. Außerdem müßt Ihr Euch für einen Zeitabschnitt (Gegenwart oder 1929er Börsenkrach), den Schwierigkeitsgrad und die Anzahl der Computergegner entscheiden – erst dann dürft Ihr die dünne Luft der Hochfinanz schnuppern.

Mit der Maus chauffiert Ihr ein kleines Dollar-Symbol über den Bildschirm und klickt das interaktive Mobiliar an: Auf diese Weise könnt Ihr zum Beispiel im Rolodex blättern und mit einem weiteren Klick auf das Telefon die gewünschte Person anklingeln – zu Anfang empfiehlt sich der Anruf bei einem Arbeitskraftvermittler. Die "Kopfjäger" versorgen Euch mit Sekretärinnen (nehmen Telefonanrufe entgegen), Maklerstandläufern (handeln Aktien an der Börse), Azubis (assistieren Euch), Rechtsanwälten (helfen bei Konflikten mit Finanzamt und Börsenaufsichtsbehörde), Finanzberater (beraten) und Informanten (informieren über Konkurrenz und Börsenaufsichtsbehörde).

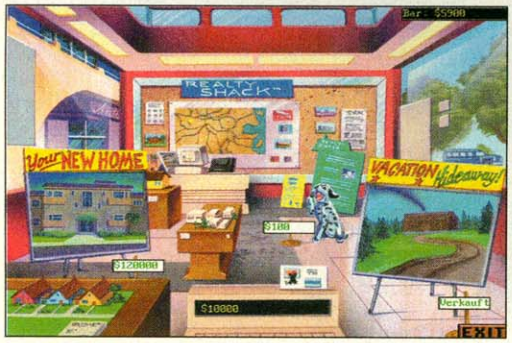
Spezielle Werte könnt Ihr an Interplays virtueller Börse nicht kaufen und verkaufen – zum Beispiel könnt Ihr im Gegenwarts-Modus nur in Aktien, festverzinslichen Wertpapieren (Bonds), Öl und Gold investieren. Nutzt zyklische und antizyklische Kursschwankungen, Insider-Informationen und vertraut auf Euer Glück – seid Ihr erfolgreich, wächst Euer Kundenstamm und die Zahl auf Eurem Kontoauszug. Die Belohnung für Streß und Strapazen ist die Verschwendung im Einkaufszentrum.



Meine Meinung

Interplay hat ein Herz für alle gescheiterten Yuppies und Bankiers. – *Wall Street Manager* bietet die Chance der Vergangenheitsbewältigung. Ein Büro an der Upper East Side von Manhattan, Mitglied im Golfclub, zwanzig Angestellte und eigene Segelyacht – als *Wall Street Manager* liegt einem die Super-VGA-Welt zu Füßen. Konsumrausch, Firmenexpansion und Grafik heben die langfristige Motivation über den Break-Even-Punkt. Leider ist die Benutzerführung hakelig und das Kauf- und Verkaufsgeklicke unübersichtlicher als die Kursübersicht im Handelsblatt. Außerdem ist die Limitierung auf vier Werte-Kategorien zwar Einsteigerfreundlich, aber die Spekulation mit wirklichen Aktientiteln wäre interessanter. Börseninteressierte sollte das allerdings nicht abschrecken: Zum einen gibt es keine adäquate Softwarealternative, zum anderen informiert das beigefügte Handbuch über Hintergründe und Begriffe der Börsenwelt.

Alle Bildschirmtexte wurden von Bomico übersetzt – Englischkenntnisse werden nicht benötigt, aber eine Super-VGA-Karte mit VESA-Treiber: *Wall Street Manager* nutzt 256 Farben bei einer Auflösung von 640 x 400 Punkten – ohne "Super" gibt's nur eine magere Rendite von 16 Farben. *js*



Tapetenwechsel: Erfolgreiche Broker wohnen repräsentativ

"Was??? Nur zwei lumpige Scheinchen? Ich laß' mich adoptieren!!!"

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Interplay
Distributor: Bomico
Zirka-Preis: 100 Mark
Genre: Strategie

MS-DOS: 73%

Warlords 2

Sieg auf der ganzen Linie: Nur mit taktischem Geschick und Spielwitz zwingt Ihr alle Gegner in die Knie und werdet Herrscher über die Inseln.

Königreich Gelb hat sich über den ganzen Kontinent ausgebreitet.

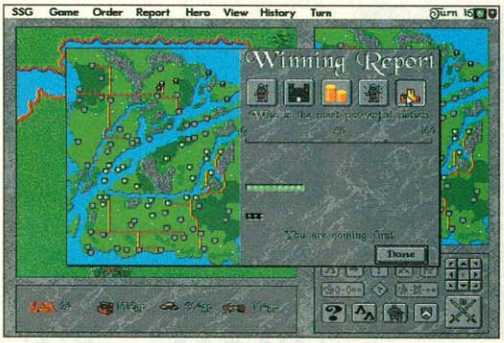
Vor gut zwei Jahren empfahl sich die australische Programmierercrew SSG erstmalig einer größeren Öffentlichkeit. Bei SSG legte man damals ausdrücklich Wert darauf, daß die Spieler ihre Anregungen und Verbesserungsvorschläge einschikken sollten. Mit Erfolg: SSG wertete alle Anregungen aus und programmierte kurzerhand Warlords 2. Am simplen Spielprinzip hat sich Gott sei Dank nichts geändert. Als Warlord dürft Ihr gegen bis zu sieben Computer- oder menschliche Gegner antreten und alle anderen durch taktisches Geschick aus dem Feld werfen. Der Clou im neuen Teil: das Diplomatiemenü. Hier darf man zwischen den Zügen einstellen, ob man anderen Feldherren einen Friedensvertrag anbieten will, oder ob man gemeinsam gegen einen armen Dritten vorgehen will.

Vor dem Start darf man entweder ein vorgegebenes Szenario laden oder sich vom Programm eine Wunschlandschaft basteln lassen. Nicht alle Städte sind gleich vom Feind besetzt. Anfangs gibt es noch zahlreiche neutrale Orte. Je nach Einstellung verhalten sich diese Städte neutral, expansiv oder lassen sich kampflos besetzen. Wahlweise kann man auch alle Städte direkt unter den Kontrahenten verteilen und kommt so schneller zur Sache. Wer sich die Lektüre des Handbuchs ersparen möchte, darf sich in einem eingebauten Tutorial mit allen relevanten Spielzügen vertraut machen.

Sobald es ernst wird, sieht man die Landschaft aus der Vogelperspektive, in einer hohen Auflösung von 640x480 Punkten in 16 Farben. Rundenweise werden mit der Maus Truppen verteilt, neue Einheiten produziert, Städte geplündert und wichtige Statistiken kontrolliert. Alle Kämpfe werden, je nach Stärke der beteiligten Parteien, automatisch ausgetragen. Neben den regulären Truppen stehen knackige Helden in Euren Diensten. Sie suchen in verlassenen Höhlen und Tempeln nach magischen Artefakten, die die Stärke der eigenen Truppen nachhaltig erhöhen. *vw*

Meine Meinung

SSG hat die spielerischen Schwachstellen des ersten Teils konsequent ausgebügelt, und durch ein paar kleine, aber feine Zusatz-Features für frischen Wind gesorgt. Die Diplomatie-Option ist z.B. eine echte Bereicherung für den Schlachtenlenker. Durch den Landkartengenerator bleibt genug Motivation, auch nach Erledigung aller mitgelieferten Szenarios. Die verfeinerte Grafik und die bequeme Benutzerführung sind für ein Strategiespiel vorbildlich. An der opulenten Schwierigkeitsabstufung, die uns schon im ersten Teil überzeugen konnte, hat man dagegen nichts ändern müssen. Die war schon damals erste Sahne. *Warlords 2* bietet den unterschiedlichsten Charakteren das pure Spielvergnügen. Strategiemuffel dürfen sich durch die liebevoll gestalteten Fantasy-Szenarien motivieren lassen, alteingesessene Generäle können sich im höchsten Schwierigkeitsgrad die Haare raufen. *Warlords 2* eignet sich zudem auch hervorragend als Postspiel für Strategen, die die Spielstandsdiskette kreisen lassen.



Sieg auf der ganzen Linie: Unsere Truppen sind die Besten

In jeder eroberten Stadt werden unterschiedliche Einheiten produziert

Hersteller: SSG
Zirka-Preis: 120 Mark
Genre: Strategie

MS-DOS: 79%

Wing Commander Academy

Die Killerkatzen sind wieder los. Bis *Wing Commander 3* erscheint, verkürzen sich Raumpiloten die Wartezeit mit der *Wing Commander Academy*.

Hier basteln uns eine neue Mission zusammen

Chris Roberts *Wing Commander*-Reihe hält sich seit nunmehr fast drei Jahren an der Spitze der Beliebtheitsskala. Derweil Robert & Co. an *Strike Commander* und *Privateer* werkelten, warten die Fans immer noch auf den, seit fast 1 1/2 Jahren angekündigten dritten Teil der *Wing Commander*-Serie. Um den Fans die Wartezeit etwas zu verkürzen, bastelten Origins Designer kurzerhand ein passendes Konstruktion-Kit zusammen, mit dem Ihr Eure eigenen Missionen erstellen könnt. Die *Wing Commander Academy* ist nicht etwa ein völlig neues Programm, sondern es sind die überarbeiteten Entwicklertools aus den Originlabors. Mit diesem Programm wurden beispielsweise die *Secret Missions* und die *Special Operations* von den Origindesignern entworfen. Für den Heimbedarf wurde natürlich hier und da die Benutzerführung verfeinert und die Grafik angepaßt, aber im Prinzip hat sich am Programm selbst nur wenig geändert.

Per simplen Mausklick stellt Ihr Euch beliebig viele eigene Aufträge zusammen, verteilt auf einer digitalen Karte des Weltalls feindliche Schiffe sowie Asteroiden- und Minenfelder. Habt Ihr die Wunschmission zusammengebaut, sucht Ihr Euch noch einen Schiffstyp aus, mit dem Ihr selber fliegen wollt, und stellt einen Flügelmann zu Eurer Verstärkung ab. Natürlich stehen bei der Auswahl der Schiffe – sowohl der Gegner als auch der eigenen – nicht nur terranische Flitzer zur Verfügung, sondern auch Kilrathi-Raumer. Wer also mal mit einem Kilrathi-Schiff gegen ein paar Terra-Raumer antreten möchte, kann dies bedenkenlos tun. Zusätzlich zu den bereits bekannten Schiffen wurden der *Wing Commander Academy* ein paar frische Raumer spendiert. Wer auf die Schnelle eine Runde fliegen möchte, kann entweder den Computer eine Mission per Zufall zusammenstellen lassen oder greift auf einen speziellen Actionmodus zurück. – Hier greifen Euch in immer stärker werdenden Wellen feindliche Raumschiffe an. Sind alle Gegner aus dem All gepustet, wird der Raumer wieder betankt, bewaffnet und repariert. *mh*

Meine Meinung

Mit der *Wing Commander Academy* dürfte für zahlreiche Fans der *Wing Commander*-Spiele ein Traum in Erfüllung gehen. Endlich kann man seine eigenen Missionen zusammenstellen. Ein netter Nebeneffekt: Die abgespeicherten Einsätze könnt Ihr mit Kumpels austauschen. Allerdings fehlt der *Wing Commander Academy* viel vom Flair der Hauptserie. Immerhin müssen die Bastler auf eine spannende und motivationsfördernde Story komplett verzichten. Man fummelt sich mit dem – sehr komfortablen – Editor eine knuffige Mission zusammen, fliegt diese gleich und bastelt dann den nächsten Auftrag. Der Actionmodus allein bietet kaum genügend Motivation, um länger als ein paar hitzige Gefechte am Schirm zur verweilen. *Wing Commander*-Fetischisten kommen um das Konstruktionset kaum herum, alle anderen Spieler warten lieber auf die Fortsetzung

Katzen im Weltall: Wieder sind die Kilrathis die bösen Buben

Wer fliegt mit? Ihr entscheidet Euch für einen Flügelmann

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Origin
Distributor: Electronic Arts
Zirka-Preis: 130 Mark
Genre: Action/Konstruktion Set

MS-DOS: 76%

World of Illusion

Segas *World of Illusion starring Mickey & Donald* ist ein interaktiver Zeichentrickfilm, für den sich Walt Disney wahrscheinlich ein Mega Drive gekauft hätte...

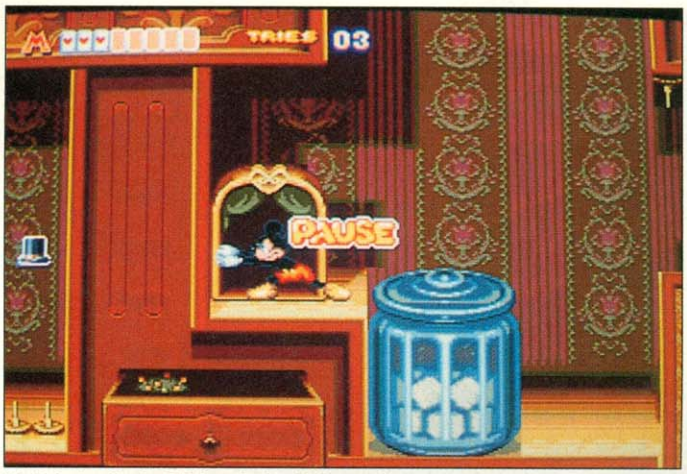
Wenn Mickey nicht für Kommissar Hunter Verbrecher einfängt, und Donald nicht vor Onkel Dagobert flüchtet, um die Mietzahlung zu verzögern, widmen sich beide ihrer Leidenschaft: der Zauberei. Bei den Vorbereitungen zu einem gemeinsamen Zauberauftritt im alten Entenhausener Theater entdeckt Donald eine geheimnisvolle Statue. Kurze Zeit später werden die beiden in eine bizarre Welt versetzt – sie landen in der abgefahrenen *World of Illusion*.

Nach den Mickey-Modulen *Castle of Illusion* und *Fantasia* sowie Donalds Solospiel *Quackshot* durchstehen die beiden gemeinsam die Torturen einer verrückten Videospielwelt. Die Amateurmagier lassen sich von zwei Spielern gleichzeitig steuern; wahlweise könnt Ihr Mickey oder Donald auch allein ins Abenteuer schicken.

Auf der Suche nach einem Zauberspruch, der die zwei wieder nach Entenhausen zu Minnie und Daisy zurückschickt, durchstreift Ihr hüpfend und laufend zahlreiche Level. Zuerst verschlägt es Euch in einen Wald – hohle Baumstämme, fliegende Blätterplattformen und wackelige Wippen markieren den Weg durch das Dickicht. Daß Mickey und Donald gräßlich schmecken, entpuppt sich hier zum Vorteil: Fleischfressende Pflanzen spucken die beiden im hohen Bogen wieder aus – eine neue Art der Fortbewegung. Habt Ihr diesen Abschnitt geschafft, erscheint eine Kiste, in denen Mickey und Donald ein Zauberspruchpergament vorfinden. Das erste zaubert einen fliegenden Teppich herbei – ein luftiger Level steht bevor. In einer herbeigezauberten Luftblase durchschwimmt Ihr danach eine Wasserwelt und eine versunkene Galeere. Dann folgt ein finsteres Bergwerk, ein verwunschenes Zauberschloß und eine klebrige Zuckerwelt mit Sahnetorten, Kaugummis und Bonbons.

Spielt Ihr zu zweit, helfen sich Mickey und Donald auch gegenseitig voran: So nimmt zum Beispiel einer den anderen auf die Schulter – höhere Sprünge sind möglich. Zudem können sie sich gegenseitig mit einem Seil hochziehen, und wenn der dicke Donald (Oma Duck kocht eben zu gut) nicht durch enge Passagen paßt, zieht Mickey ihn durch.

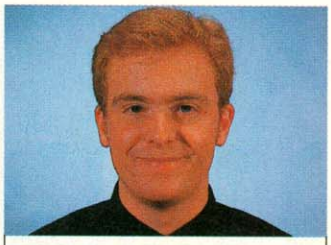
Viele alte Bekannte machen Euch auch in der *World of Illusion* das Comicheldenleben schwer. Ob Kater Karlo, Madame Mim oder die Kartengarde aus *Alice im Wunderland* – oft hilft da nur ein gezielter Wink mit dem magischen Cape und die Widersacher werden in friedliche Pflanzen oder Kleintierchen verwandelt. Nach jeder Welt gibt es glücklicherweise ein Paßwort. *js*



Bleib' elastisch: Mickey beim Schattenboxen

Die Kartengarde liegt Mickey und Donald zu Füßen

Leichtmatrose Donald ist seekrank



Meine Meinung

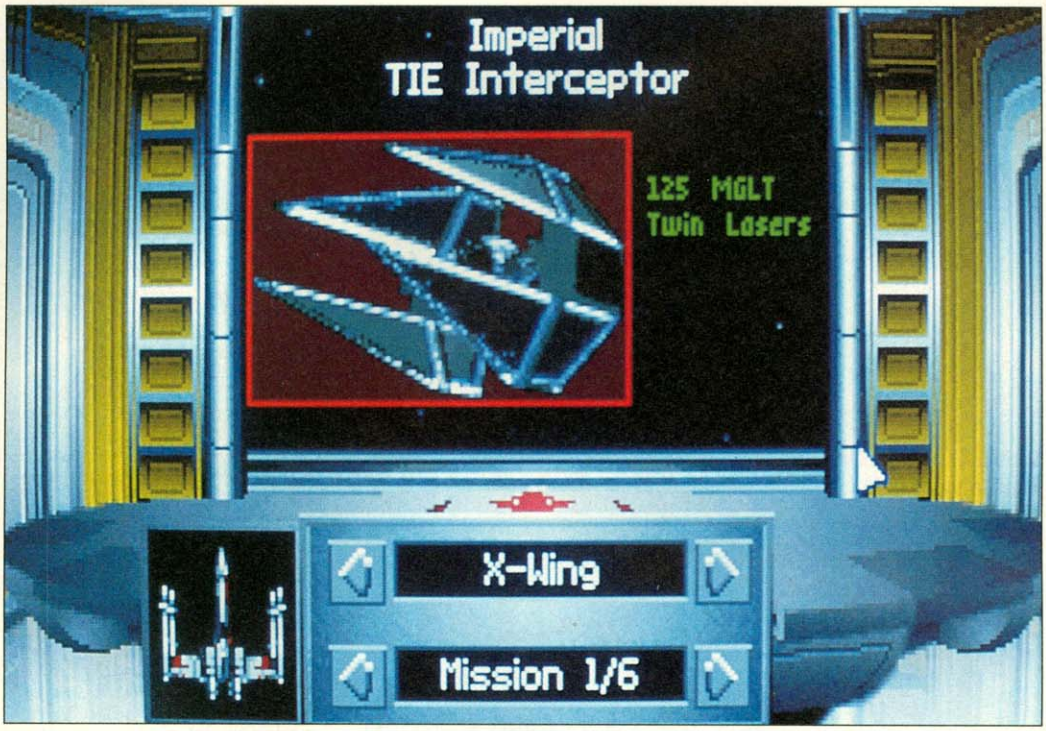
Gegen dieses Videospiel-Feuerwerk aus feinen Grafiken, Gags und Überraschungen verblassen einige Disney-Trickfilme. Die Animationen von Mickey und Donald sind derart flüssig, daß man glaubt, Walt Disney hätte die Arbeit der Grafiker überwacht – *World of Illusion starring Mickey and Donald* ist ein Ehrenplatz in der Galerie der schönsten Mega-Drive-Module sicher. Allerdings täuscht die gelungene Präsentation nicht über spielerische Schattenseiten hinweg: Daß Mickey und Donald etwas träge durch die Illusionswelt springen, ist nicht weiter tragisch. Ein zweites Manko ist es allerdings: *World of Illusion* ist zu schnell durchgespielt. Dank Endlos-Continues, Paßwörter und leichter Gegenspieler müssen Mickey und Donald nicht lange in der *World of Illusion* verweilen. Mein Tip für alle, die nicht mit einem Joypad in der Hand geboren wurden.

Hersteller: Sega
Distributor: Sega
Zirka-Preis: 100 Mark
Genre: Geschicklichkeit

Mega Drive: 80%

X-Wing

Der Krieg der Sterne geht weiter: Direkt aus George Lucas eigener Spieleschmiede kommt die passende Action-Simulation zum Science-fiction-Kultfilm.



Der Traum vieler Star Wars-Fans: Freie Auswahl bei der Wahl des Fluggefährts

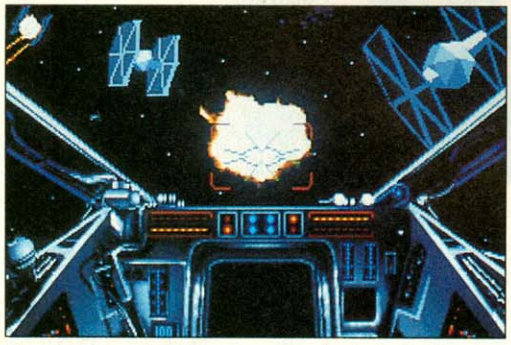
Es war einmal vor langer Zeit, in einer Galaxis weit, weit entfernt: Mit diesem Satz beginnt einer der erfolgreichsten Filme aller Zeiten. Die Rede ist von Star Wars, in Deutschland besser unter dem Namen *Krieg der Sterne* bekannt. Die Trilogie um die Schlacht zwischen Gut und Böse begeistert auch heute noch die Sf-Fans auf aller Welt. Seit dem ersten Film, haben wahrscheinlich alle Star Wars-Fans auf der ganzen Welt einen gemeinsamen Wunschtraum. Einmal möchten wir selbst an Bord eines *X-Wing*-Raumschiffes über die Schluchten des berühmten Todessterns brettern. Mit der Simulation *X-Wing*, vom *Battle of Britain*-Schöpfer Lawrence Holland in Szene gesetzt, wird dieser Traum Wirklichkeit.

Als neuer Rekrut verdingt Ihr Euch als Pilot bei der Rebellenflotte. Wahlweise könnt Ihr den Umgang mit den drei zur Verfügung stehenden Raumern, dem X-Wing, dem A-Wing und dem Y-Wing, auf einem Trainingsparcour üben, Ihr fliegt eine von 18 "historischen" Missionen, oder versucht Euch an einer von drei verschiedenen Campaigns. Hier werden die Einsätze hintereinander vergeben, Ihr habt keinen Einfluß darauf, welche Maschine Ihr fliegt. Um eine Mission weiter zu kommen, müßt Ihr den aktuellen Einsatz erfolgreich beenden. Zwar könnt Ihr Euer Schiff mit unendlich vielen Waffen ausstatten und den Raumer unzerstörbar machen, eine so gewonnene Mission wird jedoch nicht gewertet.

Im All seht Ihr die umliegenden Sterne durch das Cockpitfenster. Auf Knopfdruck könnt Ihr nicht nur rechts und links aus dem Fenster schauen, sondern auch auf Außenansichten umschalten. Eigene und feindliche Raumschiffe sind in "herkömmlicher" 3-D-Polygontechnik dargestellt, nur bei Explosionen und Laserfeuer bediente sich Lucasarts der Bitmap-Technik. Die eigene Maschine wird wahlweise mit der Tastatur, der Maus oder einem Joystick geflogen. Wer möchte, kann die aktuelle Mission per eingebautem "Videorekorder" für die Nachwelt aufzeichnen *mh*

Meine Meinung

Es gibt wohl kaum ein Spiel, auf das die Fans so gewartet und gehofft haben wie *X-Wing*. Schade, daß die so hohe Erwartungshaltung nicht (ganz) erfüllt wird. Zwar ist *X-Wing* dank herkömmlicher 3-D-Grafik auch auf weniger hochgezüchteten Computern ohne große Probleme zu spielen, aber dafür kommt die Grafik nicht an opulente Bilderorgien à la *Wing Commander* heran. Ein weiteres Manko ist die unbarmherzige Missionsstruktur: Derweil man bei der Konkurrenz auch mit einer verpatzten Mission weiterkommt, herrscht bei *X-Wing* ein gnadenloser Erfolgsdruck. Wer einen Auftrag verbockt, kommt einfach nicht weiter. Dies ist um so unverständlicher, weil der Schwierigkeitsgrad einiger Missionen hart an der Grenze zur Unspielbarkeit liegt. Von diesen Patzern abgesehen, ist *X-Wing* ein Muß für jeden Star Wars-Fan. Erfreulich: Das Spiel ist komplett in Deutsch zu haben – sogar Teile der Sprachausgabe wurden übersetzt.



Feurig: Das feindliche Geschwader hat nichts zu lachen

Oops! Mit diesem dunklen Herrn ist sicher nicht gut Kirschen essen

POWER PLAY STECKBRIEF

Hersteller: Lucasarts Games
Distributor: Softgold
Zirka-Preis: 120 Mark
Genre: Simulation

MS-DOS: 75%

Multi Power

Spielen in digitaler Dimension

DAS POWER PLAY SPECIAL

POWER PLAY

NEU
Das 13. Heft!
Special 1/94

SUPER, das Heft muß ich haben

SPECIAL

DER GUTE TON

Die klangvollsten Soundk

„Das Power Play spezial 1/94" öffnet mit Multimedia neue Welten

Wir stellen Euch die interessantesten Multimedia-Systeme vor, geben einen Überblick über Soundkarten und CD-ROM´s und testen kompetent und kritisch die heißesten CD-Spiele. Außerdem gibt´s handfeste Hardwarehilfen und Infos über die Spielewelt von Morgen.

SPECIAL

CD-ROM Entertainment

Im Test: Alle CD-Highlights des Jahres

Das Spezial 1/94 gibt´s ab 29.11.93 überall im Handel

Die Mutter aller Tabellen

Wo stand doch gleich noch der Test zu...? In welcher Ausgabe der POWER PLAY war der Tip zu...? Fragen, die im Leben eines POWER PLAY-Lesers eine große Rolle spielen. Damit Ihr nicht den ganzen Stapel wertvoller POWER PLAY-Ausgaben durchforsten müßt, um einen bestimmten Test oder einen dringend benötigten Spieletip wiederzufinden, haben wir für Euch die ultimative Liste zusammengestellt. Fein säuberlich getrennt nach Computer- und Videospielen, findet Ihr in dieser Tabelle alle Spieletitel, die wir im vergangenen Jahr getestet haben. In der ersten Spalte steht der Name des betreffenden Spieles, hinter der Bezeichnung Computer- bzw. Videospiele verbirgt sich das jeweilige System auf dem das Programm getestet wurde. Das Kürzel PW steht natürlich für die wichtige POWER WERTUNG, unter der Spalte Ausgabe findet Ihr die Nummer der POWER PLAY in dem der Test oder der Tip steht. *reza/mh*

Computerspiele

Titel	System	PW	Ausgabe
A.T.A.C.	MS-DOS	66	92/12
Abandoned Places 2	Amiga	64	93/6
Aces over Europe	MS-DOS	87	93/8
Air Support	Amiga	78	92/12
Alcatraz	MS-DOS	38	93/3
Alone in the Dark	MS-DOS	80	93/1
Amazon	MS-DOS	54	93/1
Ambush at Sorinor	MS-DOS	77	93/8
Ancient Art of War	MS-DOS	75	93/2
Ancient Art of War in the Skies	Amiga	75	93/7
Arabian Nights	Amiga	64	93/6
Assassin	Amiga	70	93/1
AV-8B Harrier Assault	MS-DOS	55	93/1
B-17	Amiga	59	93/6
B.C. Kid	Amiga	85	92/11
Balance	MS-DOS	44	92/12
Bargon Attack	Amiga	58	92/11
Batman Returns	MS-DOS	53	93/4
Battle Chess 4000	MS-DOS	70	93/3
Battle Isle Data Disk 2	MS-DOS	71	93/7
Battle of Destiny	MS-DOS	61	93/2
Beast 3	Amiga	60	92/12
Betrayal at Krondor	MS-DOS	56	93/7
Birds of Prey	MS-DOS	39	92/12
Blob	Amiga	42	93/10
Blue Force	MS-DOS	58	93/9
Body Blows	Amiga	60	93/6
Bug Bomber	MS-DOS	76	92/12
Bunny Bricks	Amiga	33	93/1
Burning Steel	MS-DOS	77	92/12
Burntime	MS-DOS	69	93/10
Buzz Aldrin's Race into Space	MS-DOS	74	93/5
Caesar	MS-DOS	21	93/1
Campaign	Amiga MS-DOS	44 42	93/2
Captive	MS-DOS	49	93/1
Car & Driver	MS-DOS	68	93/1
Carl Lewis Challenge	Atari ST Amiga	78 61	92/11
Carmen Sandiego Deluxe	CD-ROM	60	93/3
Carriers at War	MS-DOS	72	92/11
Castles 2	MS-DOS	68	93/2
Chess Maniac	MS-DOS	54	93/7
Chuck Rock 2	Amiga	76	93/6
Civilization	Macintosh Atari ST	87 86	93/4 93/6
Clouds of Xeen	MS-DOS	72	92/12
Comanche	MS-DOS	64	93/1
Conan the Cimmerian	CD-ROM	65	93/3
Contraptions	MS-DOS	59	93/2
Cool World	Amiga MS-DOS C 64	37 42 37	93/2 93/3
Creepers	MS-DOS	64	93/5
Curse of Enchantia	Amiga	71	92/11
Cyberzerk	Amiga	52	92/11
Cytron	Amiga	59	93/2
Darkseed	Amiga	66	93/5
Darkside of Xeen	MS-DOS	69	93/8
Daughter of Serpents	MS-DOS	48	93/2
David Leadbetter's Golf	MS-DOS	73	93/1
Day of the Tentacle	MS-DOS CD-ROM	90 90	93/7 93/9
Der Patrizier	Atari ST CD-ROM	76 76	93/2 93/6
Desert Strike	Amiga	80	93/6
Die Schöne und das Biest	MS-DOS	68	93/9
Dinopark Tycoon	MS-DOS	41	93/10
Dogfight	MS-DOS	69	93/6
Doodlebug	Amiga	65	93/1
Dragon's Lair 3	MS-DOS	21	93/4
Dune	CD-ROM	44	93/8
Dune 2	MS-DOS Amiga	74 75	93/3 93/8
Dynablasters	MS-DOS	85	92/12
Dynatech	Amiga MS-DOS	68 68	93/2
Eco Quest 1	CD-ROM	72	93/7
Eco Quest 2	MS-DOS	74	93/5
Eight Ball Deluxe	MS-DOS	49	93/10
Eishockey Manager	Amiga	81	93/6
El Fish	MS-DOS	41	93/6
Elf	MS-DOS	48	93/2
Elysium	MS-DOS	47	93/2
Empire Deluxe	MS-DOS	85	93/5
Entity	Amiga	56	93/6
Erben des Throns	MS-DOS Amiga C 64	70 70 70	93/2 93/3
Eric the Unready	MS-DOS	85	93/4
Euro Soccer	Amiga	19	93/3
European Rampage	MS-DOS Amiga C 64	12 13 30	93/3
Eye of the Beholder 3	MS-DOS	69	93/7
F-15 Strike Eagle 3	MS-DOS	81	93/1
Fallen Empire	MS-DOS	81	93/7
Fields of Glory	MS-DOS	62	93/8
First Samurai	MS-DOS	80	92/12
Flashback	Amiga MS-DOS	75 77	93/4 93/10
Flies	MS-DOS	49	93/4
Flight Simulator 5	MS-DOS	80	93/9
Fly Harder	Amiga	44	93/4
Formula One Grand Prix	MS-DOS	86	93/3
Freddy Pharkas Frontier Pharmacist	MS-DOS	74	93/7

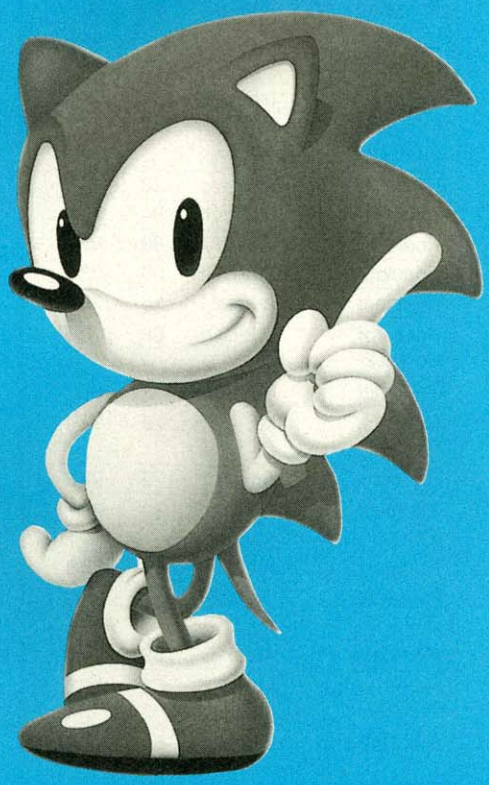
Titel	System	PW	Ausgabe
Front Page Sports: Football	MS-DOS	84	93/2
Gem'Z	Amiga	68	93/1
Gemfire	MS-DOS	64	93/2
Global Gladiators	Amiga	68	93/9
Goal!	Amiga	77	93/9
Gobliiins	CD-ROM	73	93/10
Gobliiins 2	MS-DOS Amiga	72 72	93/2 93/3
Golden Immortal	CD-ROM	13	93/4
Gunship	Amiga	81	93/3
Hannibal	MS-DOS Amiga	61 60	93/4 93/9
Harrier Jump Jet	MS-DOS	69	93/2
Hexuma	MS-DOS Amiga	78 78	92/12
High Command Europe 1939-45	MS-DOS	76	93/9
History Line 1914-1918	Amiga MS-DOS	86 86	92/12
Hook	C 64	35	93/2
Inca	MS-DOS CD-ROM	59 75	93/2 93/3
Indiana Jones 4	Amiga	72	93/3
Iron Helix	Macintosh	83	93/9
Ishar 2	MS-DOS Amiga	54 54	93/9
James Pond 2	MS-DOS	68	93/9
Jewelbox	Macintosh	53	93/2
Jordan in Flight	MS-DOS	58	93/5
Jütland	CD-ROM	84	93/10
Kangarudy 2	C 64	61	93/3
KGB	MS-DOS	73	92/11
King's Quest 6	MS-DOS	76	93/1
Kingdoms	MS-DOS	53	93/3
Lands of Lore	MS-DOS	83	93/8
Laura Bow 2	CD-ROM	67	93/9
Legend of Kyrandia	Amiga CD-ROM	85 86	93/1 93/8
Legend of Myra	MS-DOS	38	93/4
Legends of Valour	MS-DOS	49	93/1
Lemmings	Macintosh	89	93/8
Lemmings 2	Amiga MS-DOS	84 84	93/5 93/6
Lethal Weapon	Amiga C 64	44 47	93/3
Lionheart	Amiga	83	93/2
Liverpool	MS-DOS	42	93/8

Titel	System	PW	Ausgabe
Lothar Matthäus	Amiga	74	93/10
Lotus 3	Amiga Atari ST	85 82	92/11 93/1
Maelstorm	MS-DOS	40	93/5
Magic Candle 3	MS-DOS	59	93/4
Mantis	MS-DOS	39	92/11
McDonald's Land	Amiga	65	93/1
Megatraveller 2	Amiga	56	93/2
Morph	Amiga	73	93/8
NFL	MS-DOS	66	92/11
NHL Hockey	MS-DOS	86	93/10
Nick Faldo Golf	Amiga	52	93/4
Nicky Boom	Amiga	43	92/11
Nicky Boom 2	Amiga	64	93/9
Nigel Mansell	Atari ST MS-DOS Amiga 1200	49 28 60	93/5 93/6
Nigel Mansell's World Championship	Amiga	49	93/2
Nippon Safes Inc.	Amiga	46	93/7
No second prize	Amiga	72	92/12
Oxyd	MS-DOS	54	93/2
Paramax	Amiga	36	92/11
Penthouse Hot Numbers	MS-DOS	28	93/5
Pinball Dreams	MS-DOS	64	93/10
Pinball Fantasies	Amiga	78	92/12
Piracy	Amiga	23	93/3
Pirates! Gold	MS-DOS	84	93/8
Pool	MS-DOS	80	93/1
Populous 2	MS-DOS	90	93/2
Premiere	Amiga	58	92/11
Prince of Persia 2	MS-DOS	68	93/7
Protostar	MS-DOS	71	93/8
Quest for Glory 3	MS-DOS	72	92/12
Ragnarök	Amiga	75	93/3
Railroad Tycoon DeLuxe	MS-DOS	89	93/9
Rampart	Amiga	81	93/1
Reach for the Skies	MS-DOS	53	93/2
Red Zone	Amiga	59	92/11
Return of the Phantom	MS-DOS	51	93/8
Rex Nebular	MS-DOS	54	92/12

Titel	System	PW	Ausgabe
Ringworld	MS-DOS CD-ROM	49 48	93/5 93/10
Risky Woods	MS-DOS	69	93/1
Road Rash	Amiga	53	93/1
Robocop 3	MS-DOS	44	93/2
Rome AD 92	Amiga MS-DOS	47 47	93/3 93/1
Rules of Engagement 2	MS-DOS	40	93/10
Sabre Team	Amiga	70	93/2
Shadow of the Comet	MS-DOS	70	93/4
Shadow President	MS-DOS	60	93/3
Shadoworlds	Amiga MS-DOS	78 74	93/1 93/5
Shuttle	Amiga	46	93/2
Silly Putty	Amiga	77	92/12
Sim Earth	Amiga	85	93/3
Sim Life	Macintosh MS-DOS	79 79	93/1 93/2
Sleepwalker	MS-DOS Amiga	39 39	93/6
Space Crusade	MS-DOS	70	93/5
Space Hulk	MS-DOS	58	93/7
Space Quest 4	CD-ROM	77	93/4
Space Quest 5	MS-DOS	77	93/4
Spaceward Ho!	MS-DOS	82	93/2
Special Forces	MS-DOS	83	92/11
Spectre	Macintosh	72	93/1
Spellcasting 301	MS-DOS	81	92/12
Star Control 2	MS-DOS	81	92/11
Star Legions	MS-DOS	76	93/2
Street Fighter 2	Amiga	62	93/3
Strike Commander	MS-DOS	90	93/6
Stronghold	MS-DOS	85	93/10
Stunt Island	MS-DOS	71	93/3
Subtrade	Amiga	80	93/5
Summer Challenge	MS-DOS	76	92/12
Superfrog	Amiga	75	93/6
Syndicate	MS-DOS Amiga	90 85	93/7 93/9
Task Force 1942	MS-DOS	85	93/1
Tegel's Mercenaries	MS-DOS	16	93/5
The 7th Guest	CD-ROM	70	93/7
The Aquatic Games	Amiga	75	92/11

Titel	System	PW	Ausgabe
The Chaos Engine	Amiga	86	93/2
The Dark Half	MS-DOS	14	93/1
The Incredible Machine	MS-DOS	90	93/2
The Journeyman Project	Macintosh	65	93/9
The Legacy	MS-DOS	77	93/1
The lost Vikings	MS-DOS Amiga	80 79	93/9
The Summoning	MS-DOS	39	93/1
The Terminator 2029	MS-DOS	73	93/2
Tom Landry Strategy Football	MS-DOS Amiga	48 48	93/5 93/7
Tomato Game	Amiga	74	93/1
Tony Larussa Baseball 2	MS-DOS	70	93/7
Top Shots on CD Vol. 1	CD-ROM	42	93/4
Tornado	MS-DOS	87	93/9
Transarctica	Amiga MS-DOS	61 61	93/4
Traps and Treasures	Amiga	71	93/7
Troddlers	Amiga	73	92/11
Trolls	Amiga	66	93/4
Ultima 7: Part 2 Serpent Isle	MS-DOS	85	93/6
Ultima Underworld 2	MS-DOS	91	93/3
Unlimited Adventure	MS-DOS	0	93/6
Utopia	MS-DOS	74	92/11
V for Victory	MS-DOS	70	93/1
Valhalla	MS-DOS	70	93/3
Veil of Darkness	MS-DOS	61	93/5
Vikings	Amiga MS-DOS	73 73	92/11 93/7
Wacky Funster's!	MS-DOS	22	93/5
Walker	Amiga	60	93/8
Wall Street Manager	MS-DOS	73	93/8
War in the Gulf	MS-DOS	67	93/8
Warlords 2	MS-DOS	79	93/10
Waxworks	MS-DOS	57	93/1
Wayne Gretzky Hockey 3	MS-DOS	72	93/1
Ween	MS-DOS	57	92/12

Titel	System	PW	Ausgabe
Whale's Voyage	Amiga Amiga 1200 MS-DOS	70 71 62	93/4 93/6 93/9
Where in Space is Carmen Sandiego?	MS-DOS	62	93/7
Willy Beamish	CD-ROM	55	93/5
Wing Commander Academy	MS-DOS	76	93/10
Winter Supersports '92	Amiga	19	93/3
Wizardry 7	MS-DOS	94	92/12
Wizkid	MS-DOS	68	93/1
Woody's World	Amiga	49	93/7
Worlds of Legend	MS-DOS	66	93/7
X-Wing	MS-DOS	75	93/5
Xenobots	MS-DOS	63	93/5
Yo! Joe!	Amiga	71	93/9
ZOOL	Amiga MS-DOS	75 55	92/11 93/6



Videospiele

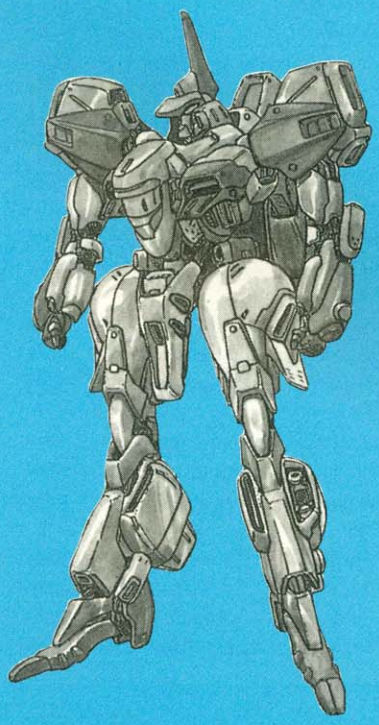
Titel	System	PW	Ausgabe
Adventure Island 2	Game Boy	73	93/6
Alien 3	Mega Drive Game Boy Super NES	66 55 80	92/11 93/3 93/8
Amazing Tennis	Super NES	71	93/1
Arch Rivals	Mega Drive	64	93/3
Arielle	Mega Drive	40	93/3
Art of Fighting	NEO GEO	73	93/1
Asterix	Game Boy Super NES	75 68	93/5 93/9
Avenging Spirit	Game Boy	67	93/4
Axelay	Super NES	86	92/11
B.C. Kid	Game Boy	68	92/12
B.O.B.	Super NES	72	93/8
Back to the Future 3	Mega Drive	21	93/2
Bart vs. the Juggernauts	Game Boy	61	92/12
Bart's Nightmare	Super NES	62	92/12
Baseball Heroes	Lynx	60	92/11
Batman Returns	Mega Drive	50	93/3
Batmans Return	Super NES	59	93/6
Battle Clash	Super NES	68	93/1
Battletoads	Mega Drive Super NES	83 70	93/6 93/10
Bio Hazard Battle	Mega Drive	68	93/2
Bionic Commando	Game Boy	70	93/4
Blues Brothers	Game Boy	66	92/11
Brawl Brothers	Super NES	63	93/3
Bubsy	Super NES	74	93/9
California Games 2	Super NES	40	93/4
Captain America	Mega Drive	40	93/2
Cave Noire	Game Boy	78	93/3
Centipede	Game Boy	42	92/12
Chakan	Mega Drive	48	93/4
Championship Pro-Am	Mega Drive	76	93/3
Chester Cheetah	Super NES	61	93/5
Chuck Rock	Game Gear Super NES	60 76	93/1 93/2
Combatribes	Super NES	22	93/6

Titel	System	PW	Ausgabe
Cool Spot	Mega Drive	79	93/8
Crash Dummies	Game Boy	48	93/3
Crüe Ball	Mega Drive	50	92/12
Cybernator	Super NES	71	93/3
Death Valley Rally	Super NES	69	93/2
Defenders of Oasis	Game Gear	69	93/4
Dig Dug	Game Boy	63	93/1
Double Dragon	Super NES	48	93/1
Double Dragon 3	Game Boy	47	92/12
Dragon's Lair	Super NES	67	93/4
Dragon's Trap	Game Gear	83	92/12
Ecco the Dolphin	Mega Drive	73	93/2
Ex-Mutants	Mega Drive	70	93/1
Exhaust Heat 2	Super NES	73	93/4
F-15 2	Game Boy	47	93/1
F-15 Strike Eagle	Super NES	73	93/6
Ferrari Grand Prix Challenge	Game Boy	69	92/11
Final Fantasy: Mystic Quest	Super NES	78	93/1
Galahad	Mega Drive	71	93/1
George Foreman's KO Boxing	Game Boy	34	92/11
GG Shinobi	Game Gear	84	93/4
Global Gladiators	Mega Drive	69	93/5
Gods	Mega Drive	72	93/1
Grand Slam	Mega Drive	64	93/4
Greendog	Mega Drive	60	92/12
Home Alone	Mega Drive	34	93/1
Home Alone 2	Game Boy	40	93/2
Humans	Game Boy	77	93/1
Humongous Adventure	Super NES	76	93/2
Indy 3	Game Gear	38	93/3
J. League	Game Boy	39	93/2
Jack Nicklaus Golf	Game Boy	70	92/12
James Bond Jr.	Super NES	47	93/2
John Madden Football '93	Mega Drive Super NES	82 81	93/3
Jungle Strike	Mega Drive	78	93/8
Kid Dracula	Game Boy	71	93/7
King Arthur's World	Super NES	74	93/3
Kirby's Dream Land	Game Boy	72	92/12

Titel	System	PW	Ausgabe
Krusty's Fun House	Game Boy	65	93/6
Kung Food	Lynx	59	92/12
Lemmings	Game Gear Game Boy	68 77	93/1 93/2
Lethal Weapon	Super NES Game Boy	45 25	93/4 93/7
LHX Attack Chopper	Mega Drive	57	92/12
Looney Tunes	Game Boy	79	93/2
Lotus Turbo Challenge	Mega Drive	64	93/3
Magnetic Soccer	Game Boy	57	93/1
Max	Game Boy	65	93/3
Mechwarrior	Super NES	72	93/5
Mega Man 3	Game Boy	68	93/7
Micro Machines	Mega Drive	69	93/9
Miner 2049er	Game Boy	33	93/3
Mouse Trap Hotel	Game Boy	24	93/2
Muhammad Ali Boxing	Mega Drive	71	93/4
MVP Baseball	Super NES	65	92/12
NBA Allstar Challenge	Super NES	60	93/4
NFL Football	Lynx	62	92/11
NHLPA Hockey '93	Mega Drive Super NES	91 85	92/12 93/3
Out of this World	Super NES Mega Drive	68 68	93/3 93/4
Parasol Stars	Game Boy	73	93/1
PGA Tour Golf 2	Mega Drive	86	93/4
Pocky & Rocky	Super NES	73	93/4
Pop'n Twin Bee	Super NES	69	93/7
Popeye	Game Boy	76	93/2
Powermonger	Mega Drive	79	93/3
Pro Tennis Tour	Super NES	90	93/1
Pugsley's Scavenger Hunt	Super NES	65	93/6
Push Over	Super NES	82	93/3
Q*Bert 3	Super NES	64	93/3
Rampart	Super NES Game Boy	75 58	92/12 93/3
Road Rash 2	Mega Drive	59	93/2
Road Riot 4WD	Super NES	10	93/3
Robin Hood Prince of Thives	Game Boy	61	93/7
Rocketknight Adventures	Mega Drive	80	93/10
Rocky and Bullwinkle	Game Boy	37	93/2
Rolo to the Rescue	Mega Drive	78	93/4

Titel	System	PW	Ausgabe
Royal Rumble	Super NES	78	93/8
Shadowrun	Super NES	74	93/5
Shining Force	Mega Drive	89	93/7
Side Pocket	Mega Drive	59	93/3
Skülljagger	Super NES	26	93/2
Sonic 2	Mega Drive	82	93/1
Sonic Blast Man	Super NES	39	93/2
Spiderman 2	Game Boy	44	92/11
Splatterhouse 3	Mega Drive	58	93/6
Spot	Game Boy	65	93/3
Star Hawk	Game Boy	64	93/4
Star Wars	Game Boy	59	93/2
Starfox	Super NES	86	93/5
Streets of Rage	Game Gear	72	93/1
Streets of Rage 2	Mega Drive	79	93/3
Sunset Riders	Mega Drive	48	93/3
Super Bomberman	Super NES	85	93/7
Super High Impact	Mega Drive	70	92/12
Super Mario Allstars	Super NES	94	93/10
Super Mario Kart	Super NES	90	92/11
Super Mario Land 2	Game Boy	89	93/1
Super Monaco GP	Game Gear	70	92/12
Super NBA Basketball	Super NES	76	93/7
Super Off Road	Game Gear Game Boy	49 44	92/12 93/2
Super Space Invaders	Game Gear	45	93/1
Super Star Wars	Super NES	80	93/2
Super Swiv	Super NES	71	93/1
Super Tiny Toons	Super NES	86	93/3
Talespin	Mega Drive	49	93/4
Taz Mania	Game Gear	59	93/1
Teenage Turtles	Mega Drive	76	93/3
Terminator	Game Gear	61	93/1
Terminator 2	Mega Drive	70	93/4
The Aquatic Games	Mega Drive	75	92/11
The Empire Strikes Back	Game Boy	35	93/5
The Flintstones	Game Boy	62	93/3
The Jetsons	Game Boy	59	92/12

Titel	System	PW	Ausgabe
The lost Vikings	Super NES	81	93/4
The Magical Quest	Super NES	84	93/2
Tiny Toon Adventures	Mega Drive	86	93/5
Top Gun 2	Game Boy	46	93/3
Turtles in Time	Super NES	80	92/12
Uncharted Waters	Mega Drive	85	93/3
Universal Soldier	Mega Drive Game Boy	55 58	93/1 93/5
Viewpoint	NEO GEO	83	93/3
Warriors of the Eternal Sun	Mega Drive	76	92/11
Wave Race	Game Boy	68	93/4
Wheel of Fortune	Super NES	15	93/6
Wimbeldon	Game Gear	56	92/12
Wings 2	Super NES	56	92/11
Wordtris	Super NES	42	93/6
World Class Leaderboard	Mega Drive	68	93/3
World of Illusion	Mega Drive	80	93/1
WWF Super Stars 2	Game Boy	70	92/11
Xenon 2	Mega Drive Game Boy	67 49	93/2 93/6
Zen	Game Boy	41	93/6



Alle Tips auf einen Blick

Computerspiele

Titel	Seite	Ausgabe	System
1869	80	92/11	alle
4D Sports Driving	70	93/4	alle
A-Train	84 87	92/11 92/11	alle alle
Abandoned Places	94	93/1	alle
Alien Breed - Special Edition	54 62	93/3 93/7	Amiga alle
Alone in the Dark	70	93/3	MS-DOS
Amazon	76	93/2	alle
Assasin	72	93/2	Amiga
Assasin	72	93/10	Amiga
B.C. Kid	70	93/4	alle
Battle Isle - Data Disk 2	63	93/8	alle
Bill's Tomato Game	62 58	93/6 93/6	alle alle
Body Blows	59	93/8	Amiga
Bumpy	80	92/12	alle
Burnin' Steel	62	93/9	alle
Castles 2	73	93/6	alle
Clik-Clak	72	93/2	Amiga
Cobra Mission	58	93/9	alle
Comanche	80	93/4	MS-DOS
Cool Croc Twins	96	92/12	Amiga
Cube-X	86	92/11	Amiga
D-Generation	59 94	93/3 92/12	alle alle
Darkseed	95	92/12	alle
Darkside of Xeen	58	93/10	alle
Das Schwarze Auge	88 60 78 79 72	92/11 93/5 93/1 93/2 93/10	alle alle alle alle alle
Day of the Tentacle Player's Guide Teil 1	93	93/10	alle
Deliverance	54	93/5	alle
Der Patrizier	87	92/11	alle
Desert Strike	53	93/9	Amiga
Dune	86	92/12	alle
Dune 2	73	93/6	alle
Eco Quest 2	62	93/6	alle

Titel	Seite	Ausgabe	System
Empire Deluxe	61	93/10	alle
Eric the Unready	58	93/5	alle
Eye of the Beholder 3	54	93/8	alle
F-15 Strike Eagle 3	53	93/9	MS-DOS
Fire & Ice	70	92/11	alle
First Samurai	70	92/11	Amiga
Flashback	59 58	93/8 93/3	MS-DOS alle
Forge of Virtue	73	93/5	alle
Freddy Pharkas - Fronier Pharmacist	50	93/9	MS-DOS
Goal	62 62	93/9 93/10	alle alle
Gobliiins 2	67	93/4	alle
Gods	78	92/12	MS-DOS
Guy Spy	78	92/11	alle
Hannibal	64	93/9	alle
Heimdall	78	93/1	alle
Humans	72	93/2	Amiga
Inca	62 62	93/10 93/4	alle alle
Indiana Jones 4	72 90	93/2 92/12	alle alle
Jack Nicklaus Signature Edition	77	92/11	MS-DOS
Jaguar XJ 220	97	92/12	Amiga
King's Quest 6	82	93/1	MS-DOS
Knightmare	62	93/2	alle
Legend of Valour	71	93/6	alle
Lemmings 2	54 55	93/9 93/9	alle Amiga
Lionheart	68 67	93/8 93/7	alle alle
Lirpa Lirpa	67 62	93/7 93/8	alle alle
Lotus 3	94	93/1	Amiga
MC Donaldsland	72	93/2	Amiga
Michael Jordan In Flight	53	93/9	alle
Might & Magic 4	62	93/3	alle

Titel	Seite	Ausgabe	System
Motorhead	62	93/2	Amiga
Parasol Stars	77 77	92/11 92/11	Amiga alle
Planet's Edge	90 80	93/1 92/12	MS-DOS alle
Planet's Edge Cluebook, Teil 1	90	93/4	alle
Planet's Edge Cluebook, Teil 2	82	93/5	alle
Planet's Edge Cluebook, Teil 3	82	93/6	alle
Populous 2	71	93/7	alle
Premiere	78 78	93/1 92/12	Amiga alle
Quest for Glory 3	91	93/1	MS-DOS
Railroad Tycoon DeLuxe	70	93/10	alle
Rampart	78	93/1	MS-DOS
Return of the Phantom	71	93/10	alle
Rex Nebular	87 57	93/1 93/5	MS-DOS alle
Ringworld - Revenge of the Patriarch	68	93/6	alle
Risky Woods	62 66	93/7 93/2	alle alle
Robosports	63	93/9	alle
Sea Rogue	66	93/9	alle
Sensible Soccer	96 78 74	92/12 92/11 93/2	alle alle alle
Sensible Soccer - Edition 92/93	58	93/5	alle
Shadow of the Beast 3	72 98	93/2 93/1	Amiga alle
Shadow of the Comet	63	93/10	alle
Shadow Sorcerer	91	92/12	alle
Silly Putty	54 62	93/6 93/6	alle alle
Space Quest 5	59	93/6	alle
Spellcasting 301	69	93/2	MS-DOS
Spelljammer	61	93/3	MS-DOS
Star Control 2	54 62	93/3 93/4	alle alle

Titel	Seite	Ausgabe	System
Storm Master	77	92/11	alle
Street Fighter	62 68	93/7 93/6	Amiga alle
Strike Commander	68	93/10	MS-DOS
Stunt Island	68	93/7	alle
Superfrog	66 62	93/10 93/7	Amiga alle
Syndicate	70	93/10	alle
Task Force 1942	59	93/8	alle
The 7th Guest	64	93/8	alle
The Addams Family	74	92/11	alle
The Chaos Engine	62	93/7	alle
The Chaos Engine Player's Guide, Teil 1	93	93/7	alle
The Chaos Engine Player's Guide, Teil 2	85	93/9	alle
The Dark Half	85	93/1	alle
The Incredible Machine	57 81	93/3 93/4	alle alle
The Island of Dr. Brain	66	93/6	alle
The Legacy	71	93/10	alle
The Legend of Kyrandia	78 75	92/12 92/11	alle alle
The Lost Files of Sherlock Holmes	76	93/4	alle
The Lost Vikings	53	93/9	Amiga
The Summoning	57	93/9	alle
The Terminator 2029	67	93/2	alle
Tiny Skweeks	62	93/4	alle
Troddlers	97	93/1	Amiga
Ultima 7	86 62 58	92/12 93/4 93/3	MS-DOS MS-DOS MS-DOS
Ultima 7 Cluebook, Teil 2	98	92/11	MS-DOS
Ultima 7 Cluebook, Teil 3	106	92/12	MS-DOS

Titel	Seite	Ausgabe	System
Ultima 7 Cluebook, Teil 4	106	93/1	MS-DOS
Ultima Underworld 2	70	93/5	alle
Ultima Underworld Cluebook, Teil 1	90	93/2	MS-DOS
Ultima Underworld Cluebook, Teil 1	82	93/3	MS-DOS
Veil of Darkness	76	93/7	alle
Vroom	97	92/12	Amiga
Waxworks	54	93/5	alle
Whirlwind Snooker	73	93/5	alle
Wizardry 7, Teil 1	62	93/4	alle
Wizardry 7, Teil 2	64	93/5	alle
Wizardry 7 Cheat	70	93/5	alle
Wizkid	62	93/2	Amiga
Wolfchild	87	92/11	Amiga
X-Wing	73 56 64	93/7 93/9 93/8	alle alle alle
Zool	58 54 94	93/5 93/3 93/1	alle Amiga Amiga

Videospiele

Titel	Seite	Ausgabe	System
Alien 3	67 82	93/9 93/2	Super NES Mega Drive
Another World	78	93/6	Super NES
Axelay	78	93/3	Super NES
B.O.B.	72	93/8	Super NES
Crystal Warriors	103	93/1	Game Gear
Cybernator	77	93/10	Super NES
Dead Dance	75	93/10	Super NES
Defenders of Oasis	74	93/5	Game Gear
Desert Strike	76	93/3	Super NES
Dinosaurs	103 82	92/12 93/2	Super NES Super NES
Dragon's Fury /Devil Crush	81	93/7	Mega Drive
Dragon's Lair	80	93/6	Super NES
Ecco the Dolphin	88	93/4	Mega Drive
Euro Club Soccer	102	93/1	Mega Drive
Faceball 2000	86	93/2	Game Boy
Final Fantasy 2	78	93/5	Super NES
Flashback	77	93/10	Mega Drive
Galahad	102	93/1	Mega Drive
GG Shinobi	74	93/5	Game Gear
Global Gladiators	70	93/9	Game Gear
Hook	104	93/1	Game Boy
Jimmy Connors Pro Tennis Tour	89	93/4	Super NES
Jungle Strike	69	93/9	Mega Drive
Kid Dracula	75	93/10	Game Boy
King Arthur's World	72 84	93/8 93/7	Super NES Super NES
Kirby's Dream Land	98 75	92/12 93/10	Game Boy Game Boy
Krusty's Fun House	90 100	92/11 93/1	Mega Drive Mega Drive
Legend of the Mystical Ninja	92	92/11	Super NES
Lemmings	101 81 74	93/1 93/7 93/5	Mega Drive Game Gear Game Gear
Looney Toons	79	93/7	Game Boy
Lotus Turbo Challenge	88	93/4	Mega Drive
Magical Quest	75	93/3	Super NES
Mechwarrior	69	93/9	Super NES
NHLPA Hockey	86	93/4	Super NES
Predator 2	98	92/12	Mega Drive
Prince of Persia	89 90 80	93/4 92/11 93/3	Super NES Super NES Game Boy
Robin Hood	67	93/9	Game Boy
Rolo to the Rescue	75	93/10	Mega Drive
S.T.U.N. Runner	98	92/12	Lynx
Sim City	94	92/11	Super NES
Skülljagger	88	93/4	Super NES
Slider	94	92/11	Game Gear
Sonic 2	75 82	93/3 93/4	Game Gear Mega Drive
Space Football	86	93/2	Super NES
Spanky's Quest	79	93/3	Super NES
Splatter-house 3	71	93/8	Mega Drive
Star Wars	74	93/6	Game Boy
Starfox	79 73	93/7 93/8	Super NES Super NES
Streets of Rage 2	78	93/6	Mega Drive
Super Soccer	102	93/1	Super NES
Super Mario Kart	74 88	93/5 93/2	Super NES Super NES
Super Mario Land 2	76 88 76	93/3 93/4 93/8	Game Boy Game Boy Game Boy
Super Star Wars	81	93/7	Super NES
Super Strike Eagle	83	93/7	Super NES
Super Tiny Toons	74	93/5	Super NES
Super Turrican	77 75	93/10 93/10	Super NES Super NES
Super Wrestle-mania	101	92/12	Super NES
Taz-Mania	82 102	93/2 93/1	Mega Drive Mega Drive
The Addams Family	81 104	93/6 92/12	Game Boy Game Boy

Titel	Seite	Ausgabe	System
The Flash	98	92/12	Game Boy
The Lost Vikings	69	93/9	Super NES
The Lucky Dime Capers	102	92/12	Game Gear
Thunder Force 4	92 74	92/11 93/5	Mega Drive Mega Drive
Thunder Pro Wrestling	98	92/12	Mega Drive
Tiny Toon Adventures	80 88 98 79	93/6 93/4 92/12 93/7	Mega Drive Super NES Game Boy Mega Drive
Top Gun	83	93/7	Game Boy
Track & Field	78	93/3	Nintendo
Track Meet	92	92/11	Game Boy
Turtles in Time	76 100 101	93/8 93/1 93/1	Super NES Super NES Super NES
Where in the World is Carmen Sandiego	101	92/12	Mega Drive
Wimbledon	86	93/2	Game Gear
Wing Commander	88 72	93/4 93/8	Super NES Super NES
Wings 2	82	93/2	Super NES
Wonderboy 5	96	92/11	Mega Drive
World of Illusion	87	93/4	Mega Drive
WWF Royal Rumble	69	93/9	Super NES
Zelda 3	81	93/6	Super NES

Inserentenverzeichnis

Decos	10
DES	23
Dongleware Verlag	10
Error 2001	10
Essner Service	17
GS Computer	23
Korona Soft	13
Logibyte	23
Markt & Technik Buchverlag	107
Markt & Technik Vertrieb	113
Mirox	19
Nintendo	4. US
Novatek	3. US
Okay Soft	23
Playsoft	17
Power Soft Versand	10
Soft & Hardware	10
Softi	19
Test'N Take	10
Thalion	2. US
Time Soft	17

Impressum

Chefredakteur: Michael Hengst (mh) – verantwortlich für den redaktionellen Teil
Stellvertretender Chefredakteur: Volker Weitz (vw)
Projektleiter: Knut Gollert (kn)
Chefin vom Dienst: Ulrike Peters (up)
Redaktion: Christian von Duisburg (cd), Knut Gollert (kn), Sönke Steffen (js)
Redaktionsassistenz: Susan Sablowski
Sekretariatsassistenz: Angelika Rottner

So erreichen Sie die Redaktion:
Tel.: 089/4613-289, Telefax: 089/46 13-50 46

Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.
Manuskripteinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Markt & Technik Verlag AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.
Layout: Andrea Danzer
Titellayout: Wolfgang Berns
Fotografie: Roland Müller
Titel: Microprose
Anzeigenleitung: Hannelore Schmidt (152)
Anzeigenverwaltung und Disposition: Stefanie Zipf (168)
Auslandsrepräsentanten:
Großbritannien: Smyth International, London, Tel.: 0044-81340-5058, Fax.: 0044-81341-9602
USA: M & T International Marketing, San Mateo, Tel.: 001-415-358-9500, Fax: 001-415-358-9739
Taiwan: Acer TWP Co., Taipei, Tel.: 008862-713-6959, Fax: 008862-715-1950
Japan: Media Sales Japan, Tokyo, Tel.: 0081-33504-1925, Fax: 0081-33595-1709
Italien: Medias International, Mariano, Tel.: 0039-31-751494, Fax.: 0039-31-751482
Holland: Insight Media, Laren, Tel.: 0031-2153-12042, Fax.: 0031-2153-10572
Israel: Baruch Schaefer, Holon, Tel.: 00972-3-556-2256, Fax: 00972-3-556-6944
Korea: Young Media Inc. Seoul, Tel.: 00822-765-4819, Fax: 00822-757-5789
Hongkong: The Third Wave (H. K.) Ltd., Tel.: 00852-7640989, Fax: 00852-7643857
Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 3 vom 1. Januar 1993

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
Tel.: 089/4613-152, Telefax: 089/4613-789

Einzelheft-Bestellung:
Power Play Leserservice, 74170 Neckarsulm, Tel.:07132/969-181 oder 185, FAX: 07132/969-190

Vertriebsleitung: Benno Gaab
Vertrieb Handel: MZV, Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG, Postfach 1123, 85386 Eching, Tel.: 089/319006-0
Leitung Technik: Wolfgang Meyer (887)
Druck: Oberndorfer Druckerei, A-5110 Oberndorf/Salzburg

Urheberrecht: Alle in *POWER PLAY* erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen und Zweitverwertung, vorbehalten. Reproduktionen, gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrofilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die beschriebene Lösung oder verwendete Bezeichnung frei von gewerblichen Schutzrechten sind.
Haftung: Für den Fall, daß in *POWER PLAY* unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Programmen oder Schaltungen Fehler enthalten sein sollten, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.
Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge können für Werbezwecke in Form von Sonderdrucken hergestellt werden.
Anfragen an Klaus Buck, Tel.: 089/4613-180, Fax: 089/4613-232.

Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30% gedruckt. Die Druckfarben sind schwermetallfrei.

© 1992/93 Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft

Vorstand: Carl-Franz von Quadt (Vors.), Dr. Rainer Doll
Verlagsleiter: Wolfram Höfler
Operation Manager: Michael Koeppe
Direktor Zeitschriften: Michael M. Pauly
Anschrift des Verlages:
Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft,
Postfach 1304, 85531 Haar bei München,
Telefon 089/4613-0, Telefax 089/4613-100

PZD Kennziffer B 10542E

Die lila Kühe geben wieder Milch, der niederbayrische Magaritanotstand ist behoben, die Alm glänzt wieder ruhig und friedlich im Sonnenlicht. Kurzum: Die POWER PLAY-Crew hat ihr Exil verlassen und haust wieder in den Redaktionsräumen -- bis zum nächsten Jahr. Dann ziehen wir uns wieder zurück, um für Euch das „Die hundert besten Spiele 1994"-Sonderheft zu schreiben.

NovateK

MEDIEN SERVICE

Kurfürstenstr. 1, 45138 Essen
Tel. 02 01-27 06 95, Fax. 02 01-27 06 95

Bürozeiten: Mo – Fr von 10.00 Uhr – 13.00 Uhr, 15.00 Uhr – 17.00 Uhr

PC Programme 3,5"

4 1869 dt. Version ... 119,95
6 3D Construction Kit 2 ... 139,95
4 688 Attack Sub dt. Anl. ... 39,95
2 7 Cities of Gold 2 ... 94,95
4 Aces of the pacific & Mission Disk dt. Anl. ... 119,95
4 Aces over Europe ... i. V.
2 Adventure Collection dt. Anl. ... 99,95
4 Airbucks 1.2 ... 89,95
4 Airbus North American Edition ... 119,95
5 Air Land Sea dt. Anl. ... 109,95
4 Airport Facility zu FS ... 64,95
2 Alone in the dark ... 119,95
2 Amazon ... 119,95
4 Ambush at Sorinor ... 119,95
3 American Gladiators ... 79,95
3 American Football ... i. V.
4 Ancient Art of War dt. Anl. ... 129,95
2 Another World dt. Anl. ... 89,95
3 Archer Mc Lean Pool dt. Anl. ... 89,95
4 Archon Ultra ... i. V.
4 A.T.A.C. dt. Anl. ... 129,95
4 A-Train ... 104,95
4 A-Train Construction Kit ... 39,95
4 B17 Flying Fortress dt. Anl. ... 129,95
4 Bards Tale 3 dt. Anl. ... 29,95
4 Bards Tale Construct. Set dt. Anl. ... 89,95
5 Bards Tale Trilogy dt. Anl. ... 109,95
4 BAT 2 ... 119,95
4 Battle of destiny ... 119,95
1 Batmans Return ... 129,95
4 Battlechess dt. Anl. ... 29,95
4 Battlechess Windows dt. Anl. ... 99,95
4 Battlechess II dt. Anl. ... 89,95
4 Battlechess 4000 SVGA dt. Anl. ... 99,95
4 Battlehawks 1942 ... 49,95
4 Battle Isle Data Disk 2 dt. ... 69,95
5 Battle Team ... 99,95
1 Bazooka Sue dt. Anl. ... i. V.
2 Beauty and the Beast ... 79,95
4 Beneath Steel Sky dt. Anl. ... i. V.
2 Betrayal at Krondor kompl. dt. ... 119,95
4 Birds of Prey dt. Anl. ... 109,95
5 Bitmap Brothers Coll. dt. Anl. ... 89,95
4 Blue Force kompl. dt. ... i. V.
3 Body Blows dt. Anl. ... 79,95
2 Budokan dt. Anl. ... 29,95
3 Bundesliga M. Prof. 2.0 dt. Vers. ... 99,95
3 Bundesliga M. Prof. Ed. dt. Vers. ... 119,95
1 Burning Rubber ... i. V.
2 Burntime kompl. dt. ... 119,95
4 Buzz Aldrin into Space dt. Anl. ... 129,95
4 Caesar Deluxe ... 89,95
3 California Games 2 ... 29,95
4 Campaign dt. Anl. ... 104,95
4 Campaign Data Disk dt. Anl. ... 49,95
3 Car & Driver dt. Anl. ... 109,95
4 Carriers at War ... 99,95
4 Carriers at War Construction Kit ... 99,95
4 Carrier Strike (South Pacific) ... 109,95
2 Castles II dt. Anl. ... 99,95
3 Celica GT 4 Rally ... 29,95
4 Centurion: Def. of Rome dt. Anl. ... 29,95
4 Chess Maniacs ... 139,95
4 Chessmaster 3000 ... 89,95
4 Chessmaster 3000 for Windows ... 89,95
4 Civilisation dt. Version ... 139,95
4 Clash of Steel ... 109,95
5 Classic Adventure ... 119,95
2 Cobra Mission ... 139,95
4 Cohort 2 ... 89,95
5 Combat Classics dt. Anl. ... 89,95
4 Complete Chess System ... 89,95
4 Conquered Kingdoms ... 119,95
1 Contraptions dt. Anl. ... 59,90
3 Crazy Cars 3 dt. Anl. ... 89,95
1 Creepers dt. Anl. ... 119,95
2 Cruise for a corpse (Kixx) ... i. V.
2 Curse of enchantia ... 89,95
1 Cybercon (Kixx) ... i. V.
1 Cyberrace ... 119,95
3 Cycles ... 39,95
4 D Day ... 89,95
2 Dagger of Amon RA dt. Vers. ... 109,95
2 Darklands kompl. dt. ... i. V.
4 Dark Sun ... i. V.
4 Das Boot dt. Anl. ... 59,95
2 Das schwarze Auge dt. Version ... 119,95
2 Daughter of Serpents dt. Version ... 109,95
2 Day of the tentacle ... 109,95
4 Delta V ... i. V.
4 Design your own Railroad ... 119,95
4 D-Generation dt. Anl. ... 59,95
4 Die Siedler ... i. V.
2 Dinopark Tycoon ... 119,95
4 Discover Space ... 104,95
4 Dogfight dt. Anl. ... 139,95
1 Double Dragon 2 dt. Anl. ... 29,95
1 Dracula ... i. V.
5 Dream Team dt. Anl. ... 89,95
4 DUNE II dt. Version ... 89,95
2 Dungeon Hack ... i. V.
1 Dynablaster dt. Anl. ... 99,95
1 Dynatech dt. Anl. ... 99,95
4 Eightball Deluxe (Flipper) ... 99,95
3 Eishockey Manager dt. ... 119,95
2 El Fish ... 89,95
2 Elysium dt. Version ... 99,95
4 Empire Deluxe DOS ... 119,95
4 Empire Deluxe Windows ... 119,95
4 Empire Deluxe Mission Disk ... 59,95
4 EPIC dt. Anl. ... 89,95
1 Eric the unready ... 89,95
3 Espana 92 – The Games dt. Anl. ... 89,95
3 European Champions ... i. V.
4 Even More Incredible Machine ... i. V.
2 Evolution-Lost in time ... i. V.
2 Eye of beholder (Kixx) ... i. V.
2 Eye of beholder 3 ... 109,95
4 F15 Strike Eagle 2 dt. Anl. ... 49,95
4 F-15III dt. Anl. ... 139,95
4 F-117 A Nighthawk dt. Anl. ... 139,95
4 F-19 Stealth Fighter dt. Anl. ... 49,95
4 FALCON 3.0 dt. Anl. ... 139,95
4 FALCON 3.0 Mission dt. Anl. ... 79,95
4 FALCON 3.0 MIG 29 Mission ... 109,95
5 Fantastic Worlds dt. Anl. ... 119,95
4 Fantasy Empires ... i. V.
4 Fields of Glory dt. Anl. ... 139,95
2 Flashback kompl. dt. ... 99,95
4 Flightplanner ... 84,95
4 Flightsimulator 5.0 ... 109,95
3 Footballmanager 3 kompl. dt. ... 119,95
2 Forgotten Castle ... i. V.
3 Formula 1 Grand Prix dt. Anl. ... 139,95
2 Freddy Pharkas kompl. dt. ... 99,95
2 Freelancer ... i. V.
3 Front Page Football ... 109,95
3 Front Page Football Pro ... 99,95
4 FS Pro ... 84,95
4 Gabriel Knight ... i. V.
4 Gateway ... 89,95
4 Gateway 2 – Homeworld ... 89,95
3 Goal dt. Anl. ... i. V.
1 Gobliiins 2 ... 89,95
3 Grand Prix Circuit ... 39,95
3 Grand Prix Unlimited dt. Anl. ... 99,95
4 Grand Canyon Scenery (FS 4.0 ... 64,95
1 Gunboat ... 39,95
4 Gunship (Kixx) ... i. V.
4 Gunship 2000 dt. Anl. ... 139,95
4 Gunship 2000 Scenario dt. Anl. ... 79,95
4 Hannibal dt. ... 119,95
3 Hardball ... 39,95
3 Hardball 3 ... 89,95
4 Harrier Assault AV8B ... 109,95
4 Harrier Jump Jet dt. Anl. ... 139,95
4 Harpoon 1.2.1 dt. Anl. ... 109,95
4 Harpoon Battleset #3 dt. Anl. ... 39,95
4 Harpoon Battleset #4 dt. Anl. ... 39,95
4 Harpoon Designer Series ... 59,95
4 Harpoon Designer 2 ... 69,95
4 Harpoon 2 ... i. V.
5 Head to Head ... 104,95
4 High Command ... 119,95
1 Hill Street Blues ... 29,95
2 Hired Guns ... i. V.
4 History Line 1914–18 dt. Version ... 99,95
3 Hockey League Sim. 2 (Wayne 3) ... 89,95
4 Hong Kong Mahjong ... 89,95
1 Hot Numbers-Penthouse dt. Anl. ... 49,95
4 Hoyles Book of Games (Kixx) ... i. V.
1 Humans ... 89,95
1 Humans Race Data Disk ... 49,95
1 Indiana Jones 4 Action ... 69,95
3 Int. Open Golf Champ dt. Anl. ... 79,95
2 Imperium dt. Anl. ... 29,95
4 Imperium Pursuit (X-Wing-Data) ... 49,95
4 Incredible Machine dt. Vers. ... 109,95
1 Innocent ... i. V.
3 Int. Sports Challenge dt. Anl. ... 89,95
2 Ishar 2 kompl. dt. ... 84,95
2 Island of Dr. Brain ... 89,95
3 Jack Niclas Golf ... 29,95
3 Jimmi White Snooker dt. Anl. ... 89,95
1 Joe & Mac-Caveman Ninja dt. Anl. ... 79,95
3 John Madden Football 2 ... 89,95
2 Jonathan dt. Version ... 119,95
1 Jurassic Park ... i. V.
4 Kasparovs Gambit ... i. V.
2 KGB dt. Version ... 59,95
4 Kingmaker ... i. V.
2 Kings Quest 1 (Kixx) ... i. V.
2 Kings Quest 6 dt. Version ... 119,95
4 Knights of the Sky (Kixx) ... i. V.
1 Krusty's Fun House dt. Anl. ... i. V.
4 Kye Deluxe ... i. V.
2 Kyrandia 2 (Hand of fate) ... i. V.
2 Lands of Lore ... 89,95
2 Lands of Lore kompl. dt. ... i. V.
2 Legacy dt. ... 139,95
2 Legend of Kyrandia kompl. dt. ... 59,95
1 Legend of Myra ... 89,95
2 Legend of Valour dt. Version ... 119,95
2 Leisure Suit Larry 1 (Kixx) ... i. V.
2 Leisure Suit Larry 6 ... i. V.
1 Lemmings dt. Anl. ... 99,95
1 Lemmings Data Disk dt. Anl. ... 79,95
1 Lemmings Stand alone dt. Anl. ... 89,95
1 Lemmings 2 – The Tribes dt. Anl. ... 119,95
4 LHX Attack Chopper ... 44,95
4 Life & death dt. Anl. ... 59,95
4 Line in the sand ... 79,95
3 Links Pro dt. Anl. ... 139,95
3 Links Bayhill ... 49,95
3 Links Bountiful ... 49,95
3 Links Hyatt Dorado ... 49,95
3 Links Pinehurst ... 49,95
3 Links Troon North ... 49,95
3 Links Banff SVGA ... 59,95
3 Links Belfry SVGA ... 59,95
3 Links Innisbrook SVGA ... 59,95
3 Links Kapalua SVGA ... i. V.
3 Links Mauna Kea SVGA ... 59,95
3 Links Pinehurts SVGA ... 59,95
3 Links St. Andrews SVGA ... i. V.
1 Litil Devil ... i. V.
3 Lombard Rac Rally ... 29,95
2 Loom ... 39,95
2 Lord of the Rings 2 dt. Anl. ... 99,95
4 Lost Admiral ... 139,95
2 Lost Secret of the Rainforest ... 89,95
5 Lost treasures of Infocom ... 149,95
5 Lost treasures of Infocom 2 ... 99,95
2 Lost Vikings ... 89,95
3 Lotus Final Challenge 3 ... 89,95
4 M1 Tank Platoon dt. Anl. ... 49,95
2 MAELSTROM ... 119,95
2 Magic Candle 2 ... 44,95
2 Magic Candle 3 ... 99,95
1 Magic Pockets dt. Anl. ... 79,95
3 Manchester United Europe ... 29,95
2 Maniac Mansion ... 39,95
1 Mario is missing dt. Anl. ... 109,95
6 Mario teaches typing dt. Anl. ... 89,95
4 Master of Orion ... i. V.
1 Mc Donald Land dt. Anl. ... i. V.
4 Mech Warrior 2 ... i. V.
4 Mercenaries ... 109,95
3 Michael Jordan in Flight dt. Anl. ... 109,95
3 Microprose Soccer dt. Anl. ... 29,95
4 Midwinter 2 dt. Anl. ... 49,95
5 Mixed Collection dt. Anl. ... 99,95
– Crime Time/Lords of doom/ Return of .....
– medusa/Sarakon/Rolling Ronnie
1 Mortal Kombat dt. Anl. ... i. V.
3 Nascar Challenge ... 49,95
3 NFL Coaches Club ... i. V.
3 NHL Hockey dt. Anl. ... i. V.
3 Nigel Mansell Racing ... 89,95
4 Nightshift (Kixx) ... i. V.
1 Nippon Safes dt. Anl. ... 89,95
5 No. 2 Collection dt. Anl. ... 119,95
4 North & South ... 29,95
1 One Step Beyond dt. Anl. ... 49,95
2 Operation Stealth ... 49,95
6 Origin Screen Saver ... 79,95
4 Pacific Islands dt. Anl. ... 89,95
4 Pacific Strike ... i. V.
4 Patriot dt. Anl. ... 119,95
4 Patton strikes back ... 109,95
1 Penthouse dt. Anl. ... 49,95
1 Penthouse Deluxe dt. Anl. ... i. V.
3 PGA Golf & Course Disk dt. Anl. ... 99,95
3 PGA Tour Golf WIN dt. Anl. ... 109,95
1 Pinball Dreams dt. Anl. ... 89,95
1 Pinball Windows (Take a break) ... 89,95
2 Pirates dt. Anl. ... 39,95
2 Pirates Gold ... 139,95
2 Pirates Gold kompl. dt. ... i. V.
2 Police Quest 4 ... i. V.
5 Populous Edition ... 44,95
4 Populous 2 dt. Anl. ... 109,95
5 Power Game Pack ... 149,95
5 POWERHITS Battletech ... 99,95
5 Powerhits Movie ... 89,95
5 Powerhits Science Fiction ... 79,95
5 Powerhits Sports ... 79,95
4 Powermonger dt. Anl. ... 99,95
3 Premier Manager 2 ... i. V.
2 Prince of Persia ... 29,95
2 Prince of Persia 2 dt. Anl. ... 99,95
4 Privateer dt. Anl. ... i. V.
4 Privateer Speech Pak dt. Anl. ... i. V.
3 Pro Tennis Tour ... 29,95
4 Protostar kompl. dt. ... 109,95
1 Push over dt. Anl. ... 79,95
2 Quest for glory 4 ... i. V.
4 Rags to Riches ... 119,95
4 Raiden ... i. V.
4 Railroad Tycoon dt. Anl. ... 119,95
4 Railroad Tycoon Deluxe dt. Anl. ... 109,95
4 Rampart dt. Anl. ... 89,95
3 RBI 2 Baseball ... 29,95
4 Reach for the Skies dt. Anl. ... 89,95
2 Return of the Phantom ... 119,95
1 Rick Dangerous dt. Anl. ... 29,95
1 Rick Dangerous 2 dt. Anl. ... 29,95
2 Ringworld ... 99,95
1 Robin Hood (Kixx) ... i. V.
1 Robocod dt. Anl. ... 89,95
1 Robocop 3 dt. Anl. ... 79,95
2 Rome AD dt. Anl. ... 99,95
3 Ryder Cup ... i. V.
2 Sam & Max ... i. V.
4 Seal Team dt. Anl. ... i. V.
4 Sea Wolf ... i. V.
2 Secret of Monkey Island (Kixx) ... i. V.
3 Sensible Soccer dt. Anl. ... 84,95
2 Serpent Isle – Ultima 7 II dt. Anl. ... 119,95
4 Scrabble ... 99,95
4 Secret Weap. o. t. Luftwaffe ... 109,95
– DO335 od. HE 162 ... 49,95
– P38 od. P80 ... 39,95
3 Serve & Volley ... 29,95
2 Shadow Caster dt. Anl. ... i. V.
2 Shadowlands ... 39,95
2 Shadow of the Comet ... 119,95
4 Shadow President ... 109,95
1 Shadow Worlds ... 89,95
2 Sherlock Holmes dt. Version ... 119,95
2 Siege ... 89,95
2 – Dogs of war (Siege Data) ... 59,95
4 Silent Service 2 dt. Anl. ... 114,95
5 Sim City/Populous ... 89,95
4 Sim City for Windows dt. Anl. ... 139,95
4 Sim City Deluxe Edition ... 99,95
4 Sim Farm ... 119,95
4 Sim Life ... 119,95
4 Sim Life for Windows ... i. V.
2 Slater & Charlie ... i. V.
1 Sleepwalker ... 99,95
6 Soft Karaoke ... 119,95
5 Soccer Stars dt. Anl. ... 79,95
4 Sound, Graphics & Aircraft ... 84,95
1 Space Crusade ... 79,95
2 Space Hulk dt. Anl. ... 119,95
5 Space Legend ... 99,95
inkl. Elite Plus/Megatraveller/ Wing Commander
5 Space Quest Saga (Teil 1 – 4) ... 139,95
2 Space Quest 5 kompl. dt. ... 104,95
4 Special Forces dt. Anl. ... 129,95
3 Speed Racer ... i. V.
2 Spellcasting 301 ... 89,95
4 Spelljammer ... 89,95
2 Spelunx dt. Anl. ... i. V.
5 Sports Collection dt. Anl. ... 99,95
5 Sports Masters dt. Anl. ... 89,95
4 Star Control 2 dt. Anl. ... 99,95
4 Star Legions ... 99,95
2 Star Lord dt. Anl. ... i. V.
4 Startrek dt. Version ... 119,95
1 Steelthunder ... 39,95
4 Strike Commander dt. Anl. ... 129,95
4 Strike C. Speech Acc. Pack ... 49,95
4 Strike C. Tactical Operation 1 ... i. V.
4 Stronghold ... 89,95
2 Storm Master ... 39,95
5 Strategy Masters ... 114,95
1 Street Fighter 2 dt. Anl. ... 89,95
4 Stunt Island ... 129,95
4 Subwar 2050 ... i. V.
3 Summer Challenge dt. Anl. ... 99,95
2 Summoning ... 89,95
3 Super League Manager ... i. V.
4 Super Tetris dt. Anl. ... 104,95
2 Syndicate kompl. dt. ... 119,95
4 Tahiti Scenery zu FS ... 64,95
1 Take a Break Pinball ... 89,95
4 Tank ... 49,95
4 Task Force 1942 dt. Anl. ... 139,95
3 Team Suzuki ... 29,95
3 Tennis Cup 2 ... 29,95
4 Terminator Chess ... 129,95
4 Terminator Rampage ... i. V.
1 Terminator 2 ... 29,95
2 Terminator 2 Judgement Day ... i. V.
1 Terminator 2029 ... 99,95
1 – Operation Source ... 64,95
3 Testdrive 2 ... 39,95
1 T.F.X. ... i. V.
2 The Elder Scrolls – Arena ... i. V.
5 The Greatest ... 99,95
5 The Manager dt. Anl. ... i. V.
– Black Gold/Invest/Super Soccer/Transw.
3 Tony La Russa Baseball 2 ... 89,95
– AIL/NL Stadiums ... 69,95
4 Tornado ... 109,95
1 Transarctica dt. Anl. ... 79,95
5 Triple Action Pak ... 39,95
inkl. Ghostbusters 2/Targhan/Titus the fox
5 Triple Action Pak ... 39,95
inkl. Blues Brothers/Maya/Satan
5 Triple Pack 1 ... 59,95
5 Triple Pack 2 ... 59,95
1 Tristan Pinball ... 89,95
3 TV Sports Baseball ... 59,95
3 TV Sports Boxing ... 59,95
2 Two Towers dt. Anl. ... 99,95
2 Ultima 6 dt. Anl. ... 59,95
2 Ultima 7 dt. Version ... 119,95
– Forge of Virtue (Ultima 7 Data) ... 59,95
2 Ultima 7 II – Serpent Isle dt. Anl. ... 119,95
– Silver Seed (Serpent Isle Data) ... 54,95
2 Ultima 8 ... i. V.
5 Ultima Trilogy 2 dt. Anl. ... 109,59
2 Ultima Underworld dt. Anl. ... 109,95
2 Ultima Underworld 2 dt. Anl. ... 109,95
4 Ultrabots ... 139,95
2 Unlimited Adventures ... 89,95
2 Utopia Double Pack ... 89,95
4 V for Victory ... 99,95
4 V for Victory 2 ... 99,95
4 V for Victory 3 dt. Anl. ... i. V.
4 V for Victory 4 ... 104,95
2 Valhalla dt. Anl. ... 89,95
2 Veil of Darkness ... 89,95
4 War in the Gulf ... 89,95
4 Warlords ... 89,95
4 Warlords 2 ... 119,95
2 Waxworks kompl. dt. ... 99,95
3 Wayne Gretzky III ... 104,95
3 Wayne Gretzky Gold ... i. V.
4 When two Worlds War ... 99,95
5 Windows Entertainm. Pack 4 ... 99,95
4 Wing Commander dt. Anl. ... 59,95
4 – Secret Mission 1 & 2 Bundle ... 59,95
4 Wing Comm. 2 dt. & Speech Pak ... 99,95
– Special Operation 1 & 2 Bundle ... 64,95
4 Wing Comm. Deluxe Ed. dt. Anl. ... 129,95
4 Wing Comm. Academy dt. Anl. ... 94,95
3 Winter Challenge dt. Anl. ... 99,95
3 Winter Olympics dt. Anl. ... i. V.
4 Winzer dt. Version ... 99,95
1 Wiz Kid dt. Anl. ... 79,95
2 World Legend dt. Anl. ... 69,95
3 World Tennis Champ. dt. Anl. ... 89,95
3 WWF Wrestlemania ... 29,95
3 WWF Wrestling 2 ... 79,95
4 Xanth ... i. V.
1 Xmas Lemmings ... i.V.
4 X-Wing ... 119,95
4 X-Wing Data (Imperium Pursuit) ... 49,95
4 Xenobots dt. Anl. ... 109,95
4 Yeager Air Combat ... 44,95
1 Yo! Joe! kompl. dt. ... 89,95
4 Yserbius ... i.V.
2 Zak Mc Cracken ... 39,95

Zeichenerklärung: 1 = Action, 2 = Adventure, 3 = Sport, 4 = Strategie/Simulation, 5 = Programmsammlung , 6 = Anwendungen

Wir führen eine sehr große Auswahl an Amiga-Spielen;

ATARI-ST-Programme; Super Nintendo; Game Boy; CD-ROM-Programme. Gesamtkatalog gegen eine Schutzgebühr von 5,– DM anfordern, die beim Kauf verrechnet werden.
Versand erfolgt per Nachnahme zzgl. 9.– DM oder Euroschecks bis 400,– DM. Ab 200,– DM versandkostenfrei

WELTNEUHEIT!

ABSOLUT SUPER!

4 X SUPER MARIO!

SUPER-MARIO 4 SUPER-SPIELE

DIE 16-BIT-SOFTWARE-„BOMBE" FÜR DAS SUPER NINTENDO™.

Das ist der absolute Wahnsinn: eine komplette Super Mario-Saga im 16-Megabit-Format für das Super Nintendo™.
3 Spiele aus der bereits legendären Super Mario Bros.® NES-Serie plus dem bisher nur in Japan veröffentlichten Super Mario Bros.® – The Lost Levels.

Das heißt: 4 x Super Mario Super-Spiele

- als 16-Bit-Versionen von: **Super Mario Bros.®**
  + Super Mario Bros. 2™
  + Super Mario Bros. 3™
  + Super Mario Bros.® – The Lost Levels

- Mit Schwierigkeitsgraden von einfach bis irrsinnig schwer.
- Mit neuer heißer 16-Bit-Grafik und fantastischem Super-Stereo-Sound.
- Mit batteriegestütztem Speicher für bis zu vier Spielstände in allen vier Spielen.
- Mit dem legendären Original-Gameplay.

Das neue Super Angebot von Nintendo®: „Super Mario All-Stars™" – die Software-„Bombe" für Dein Super Nintendo™ + Super Nintendo™ „Power-Station" = **der absolute Videospiel-Hit von Nintendo®!**

SUPER MARIO ALL-STARS™

1 SUPER MARIO BROS.

2 SUPER MARIO BROS. 2

3 SUPER MARIO BROS. 3

4 SUPER MARIO BROS. THE LOST LEVELS

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM